



Tom Clancy's RAINBOW SIX ROGUE SPEAR™

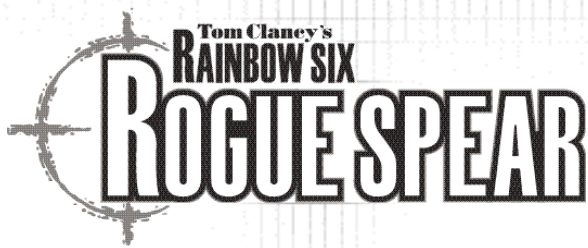


> NY: I can't oiz

> Cae/ Kins/duh: sy-grandma has

oan-playop

> oen/ [oos]: id look like int's



MANUAL DE OPERACIONES ESPECIALES



© 2000 Red Storm Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. Red Storm Entertainment es una compañía de Ubi Soft Entertainment. Red Storm Entertainment es una marca comercial de Ubi Soft Entertainment. Rogue Spear es una marca comercial de Red Storm Entertainment, Inc. El resto de las marcas y nombres de productos son marcas comerciales o marcas comerciales registradas.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

VISIÓN GENERAL	1-4
----------------	-----

INICIO

REQUISITOS MÍNIMOS	2-1
INSTALAR / DESINSTALAR	2-2
CÓMO RESOLVER LA PRIMERA MISIÓN	2-4
INICIO DE UNA NUEVA CAMPAÑA	2-4
FASE DE PLANIFICACIÓN	2-4
FASE DE ACCIÓN	2-9
FINAL DE LA MISIÓN	2-10

MENÚ DE JUEGO

UN SOLO JUGADOR (SINGLE PLAYER)	3-1
NUEVO (NEW)	3-2
REANUDAR (RESUME)	3-2
ELIMINAR (DELETE)	3-2
PRACTICAR MISIÓN (PRACTICE MISSION)	3-2
CAMPAÑA SUSTITUTORIA (BRANCH CAMPAIGN)	3-2
LOBO SOLITARIO (LONE WOLF)	3-3
CAZA AL TERRORISTA (TERRORIST HUNT)	3-3
VER RESULTADOS DE MISIÓN (VIEW MISSION RESULTS)	3-3
MULTIJUGADOR (MULTIPLAYER)	3-3
MENÚ DE ENTRENAMIENTO (TRAINING)	3-3
DISPARO Y MOVIMIENTO (FIRE AND MOVEMENT)	3-4
LIMPIEZA DE HABITACIÓN (ROOM CLEARING)	3-5
RESCATE DE REHENES (HOSTAGE RESCUE)	3-6
ENTRENAMIENTO ABIERTO (OPEN TRAINING)	3-6
CAZA DE TERRORISTAS (TERRORIST HUNT)	3-6
MENÚ DE OPCIONES (OPTIONS)	3-7
OPCIONES DE JUEGO (GAME)	3-8
OPCIONES GRÁFICAS (GRAPHICS)	3-8
OPCIONES AVANZADAS (ADVANCED)	3-9
OPCIONES DE SONIDO (SOUND)	3-10
OPCIONES DE PARTIDA MULTIJUGADOR (MULTIPLAYER GAME)	3-11
OPCIONES DE SERVIDOR PARA MULTIJUGADOR (MULTIPLAYER SERVER OPTIONS)	3-11
OPCIONES DEL JOYSTICK (JOYSTICK)	3-12
REPETICIONES (REPLAYS)	3-13
CRÉDITOS (CREDITS)	3-13
ABANDONAR (QUIT)	3-13

FASE DE PLANIFICACIÓN (PLANNING PHASE)

INSTRUCCIONES (BRIEFING)	4-2
OBJETIVOS (OBJECTIVES)	4-2
LISTA DE ASESORES (LIST OF ADVISORS)	4-3
INTELIGENCIA (INTEL)	4-3
LISTA DE CATEGORÍAS (CATEGORY LIST)	4-4
LISTA DE TEMAS (SUBJECT LIST)	4-4
LISTA DE PERSONAJES (ROSTER)	4-5
DISPONIBILIDAD (READINESS)	4-5
PREPARADO (READY)	4-5

ÍNDICE

CANSADO (FATIGUED)	4-5
HERIDO (WOUNDED)	4-5
INCAPACITADO (INCAPACITATED)	4-6
MUERTO EN COMBATE (KIA)	4-6
BIOGRAFÍA (BIO)	4-6
INFORMACIÓN ESTADÍSTICA (STATS)	4-6
HABILIDADES ESPECIALES (SPECIALTY SKILLS)	4-7
ASALTO (ASSAULT)	4-7
ARTIFICIEROS (DEMOLITIONS)	4-7
ELECTRÓNICA (ELECTRONICS)	4-7
GRANADAS (GRENADES)	4-7
FRANCOTIRADOR (SNIPER)	4-7
SIGILO (STEALTH)	4-7
PERFIL PERSONAL (PROFILE TRAITS)	4-8
AGRESIVIDAD (AGRESSION)	4-8
LIDERAZGO (LEADERSHIP)	4-8
AUTO-CONTROL (SELF-CONTROL)	4-8
RESISTENCIA (STAMINA)	4-8
SELECCIÓN DEL EQUIPAMIENTO (KIT SELECTION)	4-9
EQUIPAMIENTOS DE MUESTRA (SAMPLE KITS)	4-13
EQUIPAMIENTO DE RECONOCIMIENTO (RECON KIT)	4-13
EQUIPAMIENTO DE ASALTO (ASSAULT KIT)	4-13
EQUIPAMIENTO DE FRANCOTIRADOR (SNIPER KIT)	4-14
EQUIPAMIENTO PARA REVENTAR PUERTAS (DEMOLITION KIT)	4-14
EQUIPO (TEAM)	4-15
PLANIFICACIÓN (PLANNING)	4-16
ÓRDENES DEL MAPA (MAP ORDERS)	4-16
RECONOCIMIENTO (RECON)	4-16
LISTA (ROSTER)	4-17
ÓRDENES (ORDERS)	4-18
TRAZAR MOVIMIENTOS (PLOTING MOVEMENTS)	4-18
CONTROLES DE LOS PUNTOS DE PASO (WAYPOINT CONTROLS)	4-19
CONTROLES DEL MAPA (MAP CONTROLS)	4-19
CÓDIGOS GO (GO CODES)	4-20
PAUTAS DE COMBATE (RULES OF ENGAGEMENT)	4-20
ASALTO (ASSAULT)	4-20
INFILTRARSE (INFILTRATE)	4-21
RECONOCIMIENTO (RECON)	4-21
ESCOLTA (ESCORT)	4-21
RELÁMPAGO (BLITZ)	4-21
NORMAL (NORMAL)	4-21
CAUTELOSO (CAUTIOUS)	4-21
ACCIONES ESPECIALES (SPECIAL ACTIONS)	4-22
FOGUEAR HABITACIÓN (FLASHBANG ROOM)	4-22
FRAGMENTAR HABITACIÓN (FRAG ROOM)	4-22
REVENTAR PUERTAS (BREACHING DOOR)	4-22

ÍNDICE

FASE DE PLANIFICACIÓN (CONTINUACIÓN)

FRANCOTIRADOR (SNIPER)	4-22
CUBRIR (COVER)	4-23
DEFENDER (DEFEND)	4-23
ACCIONES ESPECIALES ADICIONALES (ADDITIONAL SPECIAL ACTIONS)	4-23
GUARDAR / CARGAR PLAN (SAVE/LOAD PLAN)	4-23
MODO VIGILANCIA (WATCH MODE)	4-24
EJECUTAR (EXECUTE)	4-24

FASE DE ACCIÓN (ACTION PHASE)

INTERFAZ (INTERFACE)	5-1
PANTALLA DE CINE (CINEMA WINDOW)	5-1
EL PUNTO DE MIRA (TARGETING RETICULE)	5-2
BARRA DE ACCIÓN (ACTION BAR)	5-4
MODO DE ÓRDENES (ORDERS MODE)	5-7
CONTROLAR A TU AGENTE	5-8
DISPARAR Y MOVERSE (FIRE AND MOVEMENT)	5-8
MOVIMIENTO VERTICAL (VERTICAL MOVEMENT)	5-8
USAR ARMAS Y EQUIPAMIENTO (USING WEAPONS AND EQUIPMENT)	5-9
PUERTAS Y OTROS OBJETOS (DOORS AND OTHER OBJECTS)	5-10
CONTROL DINÁMICO DEL EQUIPO (DYNAMIC TEAM CONTROL)	5-10
MODO VIGILANCIA (WATCH MODE)	5-11
FINALIZAR LA MISIÓN (ENDING THE MISSION)	5-11

MODO MULTIJUGADOR (MULTIPLAYER MODE)

CREACIÓN DE UNA PARTIDA (CREATING A GAME)	6-1
CONFIGURAR UNA PARTIDA (SETTING UP A GAME)	6-3
OPCIONES DE JUGADOR (PLAYER OPTIONS)	6-4
OPCIONES DE SESIÓN (SESSION OPTIONS)	6-5
PARTIDAS COMPETITIVAS (ADVERSARIAL GAMES)	6-5
PARTIDAS COOPERATIVAS (COOPERATIVE GAMES)	6-7
COMUNICACIÓN (COMMUNICATING)	6-7
JUGAR DESPUÉS DE MUERTO (PLAY AFTER DEATH)	6-7
MSN GAMING ZONE	6-8
MPLAYER	6-10

ARMAS Y EQUIPAMIENTO (WEAPONS AND EQUIPMENT)

ARMAS PRIMARIAS (PRIMARY WEAPONS)	7-1
ARMAS SECUNDARIAS (SECONDARY WEAPONS)	7-7
EQUIPAMIENTO (EQUIPMENT)	7-9
UNIFORMES (UNIFORMS)	7-11

INSTRUCCIONES DEL TECLADO POR DEFECTO

8-1

SERVICIO TÉCNICO

9-1

CRÉDITOS

10-1

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES	10-3
----------------------------	------

INTRODUCCIÓN

Con la llegada del final de la Guerra Fría y los efectos estabilizadores de los Poderes Supremos, el terrorismo se ha convertido en una de las mayores amenazas para la seguridad de los países de todo el Mundo. Si bien el terrorismo ha existido de alguna forma durante siglos, ahora se ha hecho más eficaz con el desarrollo de los medios de comunicación y más poderoso aún con la proliferación de las armas de destrucción masiva.

El terrorismo conlleva acciones violentas ilegales realizadas por un grupo de individuos para extender su ideología o sus creencias. La palabra ilegal es importante. Pese a que muchas organizaciones se consideran a sí mismas como ejércitos, no tienen la misma situación legal que la fuerza militar de una nación reconocida. En el pasado, el terrorismo dependía de cometer atentados de alto nivel para atraer la atención hacia la causa terrorista. Sirviéndose de los servicios informativos que a nivel mundial nos mantienen informados las 24 horas del día, un sólo terrorista puede atemorizar al mundo entero haciendo explotar una bomba en un centro médico o disparando sobre espectadores inocentes.

La principal arma de los terroristas es el temor. Temor a que lo que se ve en la televisión pueda ocurrir en cualquier lugar. Aunque sangrientas y violentas, la mayor parte de las acciones terroristas se realizaban a pequeña escala, provocando generalmente accidentes de menos de unos centenares de personas. Ahora, los terroristas pueden amenazar ciudades y países enteros con armas de destrucción masiva. Las víctimas en estos casos serían del orden de millones de personas.

Recientemente los Gobiernos han declarado la guerra a las organizaciones terroristas y a sus líderes pero los ataques con misiles de crucero y otros medios militares convencionales han demostrado ser un fracaso. Por el contrario, una organización de máxima confidencialidad llamada RAINBOW fue creada para combatir amenazas no convencionales con medios no convencionales.

VISIÓN GENERAL

En Rogue Spear, debes dirigir a RAINBOW, un equipo contraterrorista internacional encubierto, creado para combatir el terrorismo en todo el Mundo. Como parte de las operaciones que se te asignan, tienes que seleccionar a los miembros del equipo, equiparlos con armas y equipamiento, planear las acciones en las que tu equipo tomará parte y luego ejecutarlas para lograr los objetivos. El juego consta de 17 misiones que se unen entre sí para formar una campaña.

La campaña de Rogue Spear tiene lugar después de las campañas de RAINBOW SIX y del Paquete de Misiones de Eagle Watch. Si has jugado con ellos previamente, ya estarás familiarizado con la interfaz del juego.

No obstante, revisa este manual porque se han introducido muchos cambios y modificaciones. Hay nuevas armas, nuevas operaciones, nuevas acciones y órdenes y mucho más.

Así que no te quedes ahí sentado. ¡Muévete! Tienes que salvar al Mundo.



INICIO

INICIO: REQUISITOS MÍNIMOS

PARA EJECUTAR ROGUE SPEAR, TU ORDENADOR DEBE CUMPLIR CON LOS SIGUIENTES REQUISITOS:

ORDENADOR:	PENTIUM 233 MHZ CON MMX Y HARDWARE DE ACCELERACIÓN 3D O PENTIUM II 266 MHZ (RENDERIZACIÓN POR SOFTWARE).
MEMORIA:	32 MB RAM REQUERIDOS (64 MB RAM RECOMENDADOS).
SISTEMA OPERATIVO:	WINDOWS® 95 O WINDOWS® 98.
TARJETA GRÁFICA:	RENDERIZADO POR SOFTWARE: TARJETA GRÁFICA 2D 16-BIT SVGA CON 4MB.
SOPORTE HARDWARE 3D:	SE REQUIERE UNA TARJETA GRÁFICA COMPATIBLE CON DIRECT 3D. LOS CHIPSETS SOPORTADOS INCLUYEN 3DFX Voodoo, NVIDIA RIVA, MATROX G200. EN WWW.REDSTORM.COM . PUEDES VER UNA LISTA COMPLETA.
CD-ROM:	4X O SUPERIOR.
SONIDO:	SE REQUIERE UNA TARJETA DE SONIDO COMPATIBLE CON DIRECTX.
DISCO DURO:	200 MB DE ESPACIO SIN COMPRIMIR.
DIRECTX:	DIRECTX 6.1 (INCLUIDO EN EL CD) DEBE ESTAR INSTALADO PARA QUE EL JUEGO FUNCIONE CORRECTAMENTE.
JUEGO EN INTERNET / RED:	CONEXIÓN TCP/IP ADECUADAMENTE CONFIGURADA A 28,8 Kbps O SUPERIOR.

INSTALAR / DESINSTALAR

INSTALAR EL JUEGO

1. Inicia el sistema operativo Windows® 95/98.
2. Inserta el CD de Rogue Spear en tu unidad de CD-ROM; a continuación, debería aparecer el menú de reproducción automática.

Nota: Si el menú de reproducción automática no aparece, pulsa dos veces en el icono de Mi PC de tu escritorio y a continuación pulsa dos veces el icono correspondiente a la unidad de CD-ROM. El menú de reproducción automática debería aparecer ahora.

3. Pulsa el botón Instalar Rogue Spear (Install Rogue Spear). El programa de instalación te guiará ahora a través de cada paso del proceso de configuración e instalación. Además, el programa verificará si hay instalada en el disco duro una versión actualizada de DirectX. Si hay una versión anterior de DirectX o no tienes ninguna, el programa te preguntará si quieres instalar la versión 6.1, la versión más reciente de DirectX. Para ejecutar Rogue Spear, debes tener la versión 6.1 o superior.
4. Para arrancar el juego una vez haya finalizado el proceso de instalación, puedes seleccionar Rogue Spear en el menú de Inicio o pulsar dos veces el archivo Rogue Spear.exe en el directorio en el que lo hayas instalado.

Nota: Desde el menú de Inicio también puedes desinstalar el juego.

CONFIGURAR ROGUE SPEAR

Durante el proceso de instalación, Rogue Spear examinará automáticamente tu sistema buscando todas las tarjetas de sonido y aceleradoras de gráficos 3D que haya disponibles. No obstante, como sabemos que muchos usuarios pueden tener varias tarjetas gráficas y de sonido en sus ordenadores, la opción Configurar Rogue Spear te permite seleccionar manualmente qué tarjetas te gustaría utilizar mientras juegues a Rogue Spear.

DESINSTALAR ROGUE SPEAR

PARA DESINSTALAR ROGUE SPEAR:

1. Inicia el sistema operativo Windows® 95/98.
 2. Inserta el CD de Rogue Spear en tu lector de CD-ROM.
 3. Pulsa en el botón de desinstalar Rogue Spear (Uninstall Rogue Spear).
- Se te pedirá que confirmes tu deseo de desinstalar Rogue Spear.
- Si estás seguro de querer desinstalarlo, pulsa Sí.
- Si no estás seguro, pulsa No.
- Nota: Si desinstalas Rogue Spear, todos los escenarios previamente guardados permanecerán en tu disco duro dentro del subdirectorio de juegos guardados de Rogue Spear. Puedes eliminar los juegos guardados utilizando el Explorador de Windows.

Rogue Spear es una compleja simulación de operaciones de rescate de rehenes como ocurre en el mundo real, por lo que te recomendamos encarecidamente que leas todas las secciones para familiarizarte con algunos de los conceptos, terminología y funcionalidad del juego que se explican en este manual.

Somos conscientes de que algunos jugadores preferirán empezar a jugar inmediatamente y aprender lo básico, para sólo después leer más sobre los mecanismos de la interfaz del juego y otros detalles. Si eres uno de los que quieren empezar a jugar inmediatamente, lee este breve recorrido por la primera misión que te enseñará lo más básico mientras juegas.

Por otro lado, si quieres saber más sobre el juego antes de empezar a jugar, saltate esta sección por el momento y vete a la sección de Menús de Juego. Después de leer la información sobre los Menús de Juego, la Fase Planificación y la Fase de Acción, vuelve aquí para iniciar el tutorial.

INICIO DE UNA NUEVA CAMPAÑA

Rogue Spear contiene 18 misiones diferentes para un jugador que juntas forman una campaña.

Iniciemos una. Desde la pantalla del Menú Principal, pulsa en Un Jugador (Single Player).

Esto te lleva a una nueva pantalla. Como no hay ninguna campaña en desarrollo, la ventana de Nueva Campaña (New Campaign) permanecerá abierta. Introduce un nombre para tu campaña. Cambia el nivel de dificultad a Recluta (Recruit) y pulsa Intro.

Esto te llevará a la “Fase de Planificación” (Planning Phase) de la primera misión. Consiste en varias pantallas diferentes en las que podrás planear tu misión actual antes de ejecutarla.

FASE DE PLANIFICACIÓN

La primera parte de la “Fase de Planificación” es la Pantalla de Reunión de Información (Briefing). Aquí puedes saber más sobre la misión actual. En la parte superior derecha se encuentran las estadísticas de la primera misión: el Gatillo de Pandora.

En la parte superior central se encuentra la Casilla de Objetivos (Objectives). En ella se lista lo que debe conseguirse para que tu misión sea un éxito. Para esta primera misión, tienes que rescatar a todos

los rehenes. En la parte izquierda de la pantalla se encuentra la Casilla de Reunión de Información.

La primera información que recibes es la de control.

Básicamente te muestra la aceleración de la situación.

Pulsa sobre John Clark para ir al siguiente punto de información. Clark es el comandante de RAINBOW y te ofrecerá algunos consejos para la misión. En la parte inferior de la lista se encuentran las Órdenes de las Misiones (Mission Orders). Una vez que hayas leído todas las informaciones, vete a la parte inferior de la pantalla y pulsa en la flecha verde de la derecha. Esto te llevará a la siguiente pantalla.

Ahora estás en la Pantalla de Inteligencia (Intel). Aquí puedes encontrar información adicional relativa a la misión. Como ésta es tu primera misión, no hay mucho que ver. En la parte superior izquierda, se encuentra la Casilla de Categorías (Category List). Los temas de Inteligencia se dividen en cuatro categorías. Hay personas que ofrecen información sobre las personalidades involucradas en las misiones.

Si te fijas en el Listado de Temas (Subject List), verás que solamente aparece un nombre: John Clark. Infórmate rápidamente sobre tu comandante y luego, en la Casilla de Categorías, pulsa en Organizaciones (Organizations). Ahora, el Listado de Temas contiene dos nombres: Vanguardia Islámica y RAINBOW. Lee las dos informaciones.

Las otras dos categorías están vacías

CÓMO RESOLVER LA PRIMERA MISIÓN

a la espera de que comiences a jugar.

Sin embargo, después de algunas misiones, aparecerán Noticias (Newswire) sobre estas categorías y todos los demás temas irán a parar a Varios (Miscellaneous). Ahora pulsa de nuevo en la flecha verde de la derecha para ir a la siguiente pantalla. Una ventana aparecerá preguntando si quieres usar el plan del cuartel general para la misión. Si lo deseas, el cuartel general te proporcionará el plan para todas las misiones. Sin embargo, ya que vamos a planear nosotros mismos esta misión,



pulsa en No.

Escoge a tus agentes para la misión.

En la Pantalla de Lista (Roster Screen) puedes elegir qué agentes emplear para la misión. Es importante elegir los agentes apropiados para cada misión. Cada operativo tiene sus debilidades y puntos fuertes propios. Los dos tercios de la parte derecha de la pantalla contienen información del agente seleccionado actualmente. Para mirar el expediente de otro agente, pulsa en uno de los nombres en la lista de la izquierda. Para añadir un hombre a tu equipo de la misión, resalta su nombre, luego pulsa en la Barra Añadir (Add Bar) que se encuentra encima de la lista de nombres. El retrato del agente aparecerá entonces en uno de los recuadros en la parte superior izquierda. Para cada misión, estás limitado a un máximo de ocho agentes. Sin embargo, puedes quedarte con un número menor, si lo deseas. Para esta misión utilizaremos a los ocho. Selecciona los siguientes agentes y añádelos al equipo de la misión: Arnavisca, Bogart, Burke, Chavez, Filatov, Haider, Hanley y Weber. Para encontrar al último agente, debes

desplazarte lista abajo hasta la sección de Francotiradores (Snipers). Cuando los ocho espacios estén llenos, pulsa en la flecha verde de la derecha



para continuar.

Pertrecha a tu equipo.

Ahora es el momento de preparar a tu equipo en la Pantalla de Equipamiento (Kit Screen). Los ocho agentes están listados a lo largo del lado izquierdo de la pantalla. El resto de la misma consiste de cuadros de equipamiento. Cada agente posee un conjunto de equipamiento por defecto. Sin embargo, vamos a personalizar las cosas un poco. Deberías comenzar con Arnavisca, que ya está seleccionado. Primero asignarás los uniformes a todos los agentes. Pulsa en el gráfico del agente en medio de la pantalla para acceder al Menú de Uniformes (Uniform Menu). Pulsa en Urbano Medio (Street Medium). Observa cómo el gráfico cambia al nuevo uniforme. Pulsa en la señal de comprobación para seleccionar el uniforme. Ahora pulsa en el botón azul que contiene tres líneas y las flechas, que está sobre el gráfico. Esto asigna el uniforme a todos los agentes.

Después asigna ARMAS PRIMARIAS (PRIMARY WEAPONS) a todos los agentes. Ahora, pulsa en la imagen del subfusil. Esto hará aparecer el Menú de ARMAS PRIMARIAS. Selecciona el HK MP5/10SD. Se trata de un subfusil con un silenciador incorporado. Asígnalo a todos los agentes pulsando en el botón Asignar a Todos (Assign to All) que está sobre la imagen del arma. El tercer paso es asignar las armas secundarias. Pulsar en la imagen de la Pistola hace aparecer el Menú de Armas Secundarias (Secondary Weapons

CÓMO RESOLVER LA PRIMERA MISIÓN

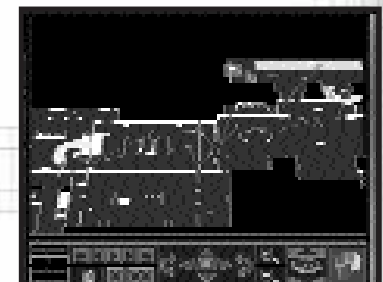
Menu). Selecciona la HK .45 Mark23. Asígnasela a todos los agentes. Ahora necesitas escoger los objetos con los que llenar los dos cuadros de abajo, los Huecos 1 y 2. Pulsa en la casilla del Hueco 1 para hacer aparecer un menú de objetos. Mientras estás todavía con Arnavisca, selecciona una Carga Rompedora (Breaching Charge) para el Hueco 1. Pulsa en el Hueco 2 y selecciona Granadas de Fuego (Flashbangs). Selecciona a Chavez pulsando sobre su nombre en la lista a la izquierda. Asigne algunas Granadas de Fragmentación (Frag Grenades) en el Hueco 1 y Granadas de Fuego en el Hueco 2. Proporciona a todos los agentes restantes Granadas de Fuego tanto en el Hueco 1 como en el 2. Weber necesita un rifle de francotirador. Asigne el PSG-1. Cambia su uniforme a Negro Ligero (Black Light). Pulsa en la flecha verde de la derecha para ir a la Pantalla del Equipo (Team Screen). En la Pantalla del Equipo es en donde divides a tus agentes en equipos de combate. Los agentes están listados a la izquierda y a la derecha se encuentran cuatro casillas coloreadas para los equipos. Para añadir un agente a un equipo, resalta su nombre y luego pulsa en el botón de Agregar (Add) en el equipo apropiado. Asigna a Arnavisca, Bogart y Burke al Equipo Azul. Asigna a Chavez, Filatov y Haider al Rojo. Asigna a Hanley y a Weber al Verde. Para escoger un líder de equipo, resalta a un agente, luego pulsa en el botón de Ascender (Promote) para mover su nombre hacia la parte superior de la lista del equipo. Los líderes de equipo deben ser Bogart, Chavez y Weber. Ahora pulsa en la flecha verde de la derecha para continuar. La Pantalla de Planificación (Planning Screen) es donde pasarás la mayor parte de tu tiempo durante la "Fase de Planificación". Aquí das órdenes a cada miembro de tu equipo, de modo que él o ella sepa exactamente qué hacer, cómo hacerlo y cuándo hacerlo durante la misión. Comienzas con el Equipo Azul seleccionado, y el triángulo azul en un círculo en la parte superior izquierda está encendido. Pulsa en la tecla de "Reconocimiento" (Recon) debajo de él. El Menú de Reconocimiento (Recon Menu) te permitirá examinar las

posiciones conocidas de Rehenes (Hostages), Terroristas (Terrorists) y Puntos de Referencia (Landmarks) en el mapa a la izquierda. La "Leyenda" (Legend) detalla lo que cada símbolo representa en el mapa. Examina a todos los Rehenes pulsando en la flecha situada a la derecha de cada nombre. Haz lo mismo con las demás categorías, luego pulsa en la pestaña



de Órdenes (Orders).

Determina en el mapa los puntos de paso (waypoints) de cada equipo y da



órdenes cuando sea necesario.

Plan del Equipo azul

Todos tus equipos deben comenzar en una Zona de inserción (Insertion Zone). Ésta está representada en el mapa por un rectángulo de color azul claro. Mueve el mapa de modo que puedas ver el que está cerca de la parte superior. Para mover el mapa, pulsa en las flechas del Control del Mapa (Map Control) debajo del mismo. También puedes ampliar o reducir la imagen con los botones de aumento de tamaño. El siguiente botón a la derecha cambia los niveles de modo que puedas ver

CÓMO RESOLVER LA PRIMERA MISIÓN

el segundo piso. El botón que está más a la izquierda muestra una vista del mapa en 3-D. Para situar el primer punto de paso (Waypoint) para el Equipo Azul, pulsa en la zona de inserción. Coloca el punto de paso siguiente cerca de la segunda puerta de la derecha. Las líneas verdes representan puertas. Mientras que estás sobre este punto de paso, ve al Menú de Ordenes (Orders Menu) y pulsa en Reventar Puerta (Breach Door), que está debajo de Acciones (Actions). Esto ordena al equipo que revienta la puerta. *Nota: No puedes dar órdenes de Acción Especial a menos que te encuentres en posición para realizar dicha acción.* En tal caso, si no situas el punto de paso lo suficientemente cerca de la puerta, la opción de reventarla no estará disponible. Sitúa el siguiente punto de paso arriba y a la derecha de modo que estén justo sobre la puerta que está más a la derecha. Pulsa en Alfa, en CÓDIGOS GO (GO-CODES) (Código de Marcha), y después pulsa en Cubrir (Cover), debajo de Acciones. La orden Código de Marcha comunica al equipo que espere en el punto de paso hasta que reciba el Código de Marcha asignado. Sin los CÓDIGOS GO, el equipo se desplazaría de un punto de paso a otro sin detenerse. Los CÓDIGOS GO te permiten coordinar las acciones de múltiples equipos. "Cubrir" les ordena que defiendan su posición en un arco de 180 grados. Para establecer el arco, pulsa con el botón derecho del ratón sobre el mapa, y aparecerá un icono con un punto de mira. Colócalo de modo que el equipo esté encarando la puerta abierta. Ahora traza puntos de paso para guiar al equipo al interior del museo, mirando a la izquierda, hasta que estén justo a la izquierda de la escalera doble. Aquí, asignales el Código de Marcha Bravo y ordénales Cubrir de cara a la parte superior izquierda. Finalmente determina puntos de paso de vuelta atravesando las puertas principales y hasta la zona de Extracción (Extraction Zone) representada por el rectángulo blanco.



Plan del Equipo Rojo

Con el Equipo Azul preparado, pulsa en el triángulo rojo para comenzar a dar órdenes al Equipo Rojo. Ponles en camino desde la Zona de Inserción en la parte inferior a la izquierda. Coloca el siguiente punto de paso cerca de la puerta y pulsa en Fragmentar Habitación (Frag Room), en Acciones (Actions). Esto ordena al equipo arrojar dentro una Granada de Fragmentación tan pronto como abran la puerta. Prosigue escaleras arriba y baja por el pasillo que lleva a la derecha y arriba. Justo en el exterior de la segunda puerta a la que llegas, junto al pequeño tramo de escaleras que va hacia la derecha, utiliza de nuevo la orden de Fragmentar Habitación, luego dirígete completamente a la derecha, luego arriba y entonces de nuevo a la izquierda, visitando todas las habitaciones del segundo piso. Baja el tramo único de escaleras que está cerca del centro del mapa, entonces ve hacia la habitación en la parte superior izquierda. Coloca un punto de paso fuera de la puerta, y un poco por debajo de ésta. Ordena al equipo Foguear Habitación (Flashbang Room), y después, entrar en ella. Acércate a la otra puerta de la habitación, entonces pulsa en el Código GO Charlie y Defender (Defend), en Acciones. "Defender" ordena al equipo que estén preparados frente a ataques terroristas desde cualquier dirección (360 grados). Pulsa también en Escoltar (Escort), en Modo (Mode), y Ataque Sorpresa (Relámpago o Blitz), en Velocidad. "Escolta" ordena al equipo llevar con ellos a cualquier rehén mientras que Ataque Sorpresa (Relámpago), les hace correr en vez de andar. Determina los siguientes puntos de paso para guiarles por las puertas principales, las escaleras del lado izquierdo, y hacia la Zona de Extracción.

CÓMO RESOLVER LA PRIMERA MISIÓN



Plan del Equipo Verde

El Equipo Verde es tu equipo de francotiradores. Pulsa en el triángulo verde y luego coloca su primer punto de paso en la parte superior de la Zona de Inserción. Marca el siguiente punto de paso por encima de la puerta que va a reventar el Equipo Azul. Entonces pulsa en el Código de Marcha Alpha y en Francotirador (Sniper), en Acciones. "Francotirador" ordena al equipo que coloque al francotirador para que cubra un arco muy estrecho. Pulsa el botón derecho del ratón en alguna parte dentro del museo de modo que el francotirador tenga una línea de visión hacia ese punto a través de la puerta abierta. Después, envíales dentro y hacia abajo, cerca de la escalera por la que bajará el Equipo Rojo. Sitúa el punto de paso justo a la izquierda y debajo de la escalera y pulsa en el Código de Marcha Bravo. Ordénales también que coloquen al francotirador en la puerta de entrada de más arriba, a la izquierda de la escalera. Los siguientes puntos de paso deben conducirles por las puertas principales hasta la Zona de Extracción. Ahora has terminado con esta pantalla, de modo que pulsa en la flecha verde de la derecha para continuar. La Pantalla de Ejecución (Execute Screen) te permite escoger al comienzo de la Fase de acción (Action Phase) qué equipo quieres controlar durante la misión. También puedes escoger simplemente observar la misión (Watch Mode) pulsando en el botón en la parte inferior izquierda de la pantalla.

De este modo, puedes ver la misión desde las perspectivas de cada uno de los tres equipos, pero no controlar a ninguno de ellos. Desactiva el Modo Vigilancia (Watch Mode). Por defecto, se te asignará el control del Equipo Azul. Cuando estés preparado, pulsa de nuevo en la flecha verde a la derecha. Una ventana aparecerá preguntándote si deseas pasar a la "Fase de acción". Pulsa en Sí.

CÓMO RESOLVER LA PRIMERA MISIÓN



FASE DE ACCIÓN (ACTION PHASE)

En la "Fase de Acción" (Action Phase) es donde ejecutas el plan que creaste en la Fase de Planificación. A menos que estés de observador en el Modo Vigilancia, controlarás al líder del equipo que tengas seleccionado. Después de que se cargue la Fase de Acción, aparecerá una ventana preguntando si estás preparado para comenzar. Pulsa en OK. La pantalla se divide en dos partes principales. La Pantalla de Cine (Cinema Window) es la vista en 3-D del área de la misión. Debajo de ella está la Barra de Acción (Action Bar). El punto de mira está centrado en la Pantalla de Cine. Es lo que usas para apuntar tu arma. A medida que te mueves y rotas, la retícula crecerá de tamaño para mostrar la disminución de precisión mientras estás en movimiento. En la parte izquierda de la Barra de Acción se encuentra el Mapa (Map). Éste no estará disponible en resoluciones menores de 640 X 480. Está centrado en el equipo actual. La parte superior

del mapa corresponde siempre a la dirección que encara el líder del equipo. A medida que empiezas a moverte, sigue las líneas que conectan tus puntos de pasos. Junto al Mapa está la Pantalla del Arma (Weapons Display). Ésta te muestra el arma actual, el número de proyectiles que quedan en el cargador, el número de cargadores extra que lleva el agente y pequeños iconos de los demás objetos que transporta. Puedes cambiar objetos, cargadores o el ritmo de disparo seleccionando las teclas apropiadas. La siguiente casilla es la Pantalla del Equipo en Activo (Team Display). Lista los agentes en el equipo actual, indicando su Modo (Mode) y Velocidad (Speed). La última casilla es la Pantalla de Todos los Equipos (All Teams Display). Muestra el estado de todos los equipos de la misión. Añadido a esto, tres galones amarillos indican el equipo que mandas actualmente. Cuando te encuentres con un terrorista, coloca el punto de mira sobre su pecho y pulsa el botón o la tecla de disparo.

CÓMO RESOLVER LA PRIMERA MISIÓN

FINAL DE LA MISIÓN

La misión terminará cuando se cumpla una de las siguientes condiciones: los rehenes han sido rescatados sanos y salvos, un rehén es asesinado o todos tus agentes están fuera de combate. Al final de la misión, irás a la Pantalla de Resultados (Results Screen), donde podrás ver las estadísticas de tu misión. Si deseas ver una repetición de tu misión, pulsa en el tercer botón de la derecha en la parte inferior de la pantalla. Se repetirá la misión y la podrás observar, de forma similar a como lo haces en el Modo Vigilancia.

Si el ritmo de disparo del arma está ajustado en un solo disparo, cada pulsación disparará un único cartucho. Sin embargo, si está ajustado en ráfaga de tres disparos o en automático, al mantener pulsado el botón o la tecla dispararás, o bien tres proyectiles, o vaciarás el cargador, respectivamente. Ten cuidado. Puedes cambiar de equipo durante la misión y tomar el control de cada uno por turno. Estáte atento a la Pantalla de Todos los Equipos. Cuando en el estado de un equipo veas una acción seguida de una letra, eso quiere decir que el equipo está esperando el Código de Marcha señalado. Para esta misión, da el Código de Marcha Alfa tan pronto como el Equipo Rojo comience a despejar la zona que domina la entrada principal. Se debe dar el Código Bravo después de que el Equipo Rojo haya puesto a salvo a los rehenes, inmediatamente seguido del Código Charlie. Nada más comenzar la misión, deberías pulsar la tecla Activar Control de Francotirador (Activate Sniper Control) para ordenar al Francotirador que dispare a discreción. Intenta jugar esta misión en el Modo de Vigilancia (Watch Mode) con cada uno de los diferentes equipos. Cada equipo tiene diferentes responsabilidades, por lo que manejar cada uno de ellos te permitirá un mayor conocimiento del juego.



MENÚS DE JUEGO

MENÚS DE JUEGO: UN SOLO JUGADOR

El Menú Principal es bastante intuitivo. Simplemente pulsa el botón izquierdo del ratón en la opción seleccionada para ir al área correspondiente.



Cuando comienzas Rogue Spear por primera vez, el “Menú Principal” ofrece siete opciones diferentes.

UN SOLO JUGADOR (SINGLE PLAYER)

Te lleva al Menú de Un Solo Jugador.

MULTIJUGADOR (MULTIPLAYER)

Te lleva al Menú Multijugador.

ENTRENAMIENTO (TRAINING)

Te lleva al Menú Tutorial.

OPCIONES (OPTIONS)

Te lleva a la Pantalla de Opciones.

REPETICIONES (REPLAYS)

Te lleva al Menú de Repetición de Misiones.

CRÉDITOS (CREDITS)

Te lleva a la pantalla que muestra una lista de todas las personas que han trabajado en este juego.

ABANDONAR (QUIT)

Sales del juego.



MENÚ DE UN SOLO JUGADOR (SINGLE PLAYER)

En el Menú de Un Solo Jugador es donde comienzas una campaña y vuelves para reanudar una campaña en curso. Desde aquí también puedes repetir misiones en uno de los tres modos diferentes disponibles.

En el Menú de “Un Solo Jugador” es donde comienzas todas las misiones de la campaña y otros tipos de partidas para juego individual. Hay ocho opciones entre las que escoger: Nueva (New), Reanudar (Resume), Eliminar (Delete), Practicar Misión (Practice Mission), Campaña Sustitutoria (Branch Campaign), Lobo Solitario (Lone Wolf), Caza al Terrorista (Terrorist Hunt) y Ver Resultados de Misión (View Mission Results). Cada una de éstas viene descrita en los subtítulos de más abajo. Rogue Spear contiene cierto número de menús diferentes, los cuales están organizados para simplificar el proceso de ajustar y comenzar una partida. Esta sección cubre todas las opciones disponibles antes de seleccionar una misión.

MENÚS DE JUEGO: UN SOLO JUGADOR

NUEVO (NEW)

Cuando juegues a Rogue Spear por primera vez, automáticamente serás llevado a una Nueva Campaña. Después debes seleccionar un nivel de dificultad. Puedes escoger entre Recluta, Veterano o Élite. Cada nivel de dificultad requiere varios niveles de habilidad para tener éxito.

Recluta (Recruit): Para pasar al siguiente nivel, debes completar los objetivos de la misión. Hay menos terroristas que en los otros niveles y son más lentos en sus reacciones.

Veterano (Veteran): Como en el modo Recluta, debes lograr los objetivos para completar con éxito la misión. Sin embargo, normalmente hay más terroristas y éstos reaccionan más rápido que en aquél.

Élite (Elit): Este es un nivel muy duro. A menudo hay terroristas en abundancia, además éstos dispararán mucho más rápido. La Selección Automática de Blancos no está disponible y los Sensores de Latidos (explicados en la sección de armas y equipamiento) no pueden percibir la diferencia entre rehenes y terroristas. Este nivel es tan real como la vida misma y requiere una planificación y una ejecución más cuidadosa para tener éxito. Una vez que hayas realizado tus elecciones, pulsa en OK para comenzar con la primera misión. Serás llevado a la “Fase de Planificación”.

REANUDAR (RESUME)

Después de que al menos una campaña haya sido empezada, la opción de Reanudar estará disponible en el Menú de “Un Solo Jugador”. Pulsa en una de las campañas que aparecen en la Ventana de Campañas y selecciona Reanudar. Serás llevado a la fase de Planificación de la siguiente misión incompleta de la campaña en curso.

ELIMINAR (DELETE)

Esta opción borra la campaña seleccionada. Un cuadro de diálogo aparecerá pidiéndote que verifiques tu decisión antes de que la campaña sea borrada en realidad. No puedes borrar misiones individuales en una campaña. Si no estás contento con los resultados de una misión y quieres intentarlo de nuevo para mejorar tu rendimiento de cara a la campaña, utiliza la opción de Campaña Sustitutoria (Branch Campaign) en vez de la actual. Todas las campañas borradas se pierden para siempre. Si se borra la única campaña que existe, deberás comenzar de nuevo desde el principio con la misión 1.

PRACTICAR MISIÓN

(PRACTICE MISSION)

Una vez que una misión haya sido completada, puedes jugarla de nuevo sin afectar a la campaña en curso. Primero selecciona la campaña en la Ventana de Campañas (Campaign Window), luego selecciona la misión en la Ventana de Misiones (Mission Window). Con la misión iluminada, selecciona Practicar Misión. Serás llevado a la Fase de Planificación para esa misión. Ninguno de los resultados de la misión practicada afectarán a la campaña. Incluso si algunos de tus agentes son asesinados o heridos, tales hechos no influirán en la campaña. Si quieres mejorar la realización de una misión a efectos de la campaña, escoge entonces la opción de Campaña Sustitutoria.

CAMPAÑA SUSTITUTORIA

(BRANCH CAMPAIGN)

Si no estás contento con los resultados de una misión y te gustaría jugarla de nuevo con el propósito de mejorar tu campaña, utiliza entonces la opción de Campaña Sustitutoria. Una vez que la campaña correcta haya sido seleccionada, escoge la misión anterior a la que quieras repetir y luego selecciona Campaña Sustitutoria. Un cuadro de diálogo aparecerá y te pedirá que proporciones el nombre de la nueva campaña. Sin embargo, no puedes cambiar el nivel de dificultad. Permanece idéntico al que fue escogido para la campaña original.

LOBO SOLITARIO (LONE WOLF)

Después de que una misión haya sido completada con éxito, estará disponible para la misma la opción de Lobo Solitario. Utilizando el mismo mapa de nivel, entrarás en él con un solo agente. Treinta terroristas están apostados al azar por todo el nivel. Debes conseguir ir desde la zona de inserción hasta la zona de extracción sin que te maten. Los objetivos de la misión original ya no son efectivos. Sois sólo los chicos malos y tú. Una vez selecciones esta opción, se te llevará a la fase de Planificación donde podrás escoger y equipar a tu agente.

CAZA AL TERRORISTA (TERRORIST HUNT)

Similar a la de Lobo Solitario, esta opción sólo está disponible después de que una misión haya sido completada con éxito. Sin embargo, en este caso, puedes llevar a todo un equipo contigo. El objetivo de esta modalidad es dar caza a los treinta terroristas y despejar el nivel. Después de seleccionar esta opción, se te llevará a la Fase de Planificación.

VER RESULTADOS DE MISIÓN (VIEW MISSION RESULTS)

Esta opción te permite revisar el Estado final de cualquier misión completada dentro de una campaña. Este comando es muy útil cuando tienes varias campañas y estás buscando un buen lugar para llevar a cabo una Campaña Sustitutoria. La información mostrada es la misma que la que fue presentada en la Pantalla de Resultados de la misión.

MULTIJUGADOR (MULTIPLAYER)

Es aquí donde puedes crear partidas multijugador de Rogue Spear o unirse a ellas. Estos menús se cubren más adelante en este manual, en la sección de Multijugador.

ENTRENAMIENTO (TRAINING)



El Menú de Entrenamiento (Training Menu) está dividido en Lotes de Habilidades (Skill Sets) y en Recorridos (Courses). Los primeros tres Lotes de Habilidades forman un Tutorial que te enseña todas las habilidades que necesitas para pasar a las misiones operativas.

Han sido creadas varias misiones de entrenamiento para ayudar a que te familiarices con el juego y con los tipos de acciones que realizarás en las diferentes misiones. Es una buena idea pasar algún tiempo recorriendo cada una de las misiones de entrenamiento. Están organizadas con relación a los Lotes de Habilidades (Skills Sets). Cada uno de ellos se concentra en un grupo de las mismas que es necesario para las misiones verdaderas. Para comenzar una misión de entrenamiento, selecciona un Lote de Habilidad y luego uno de los recorridos (Courses) listados en la ventana de debajo. Normalmente es una buena idea pasar por orden por cada una de las misiones de entrenamiento ya que la mayoría están basadas en las misiones precedentes. Para mantener tus habilidades en un nivel alto continua practicando con las misiones de entrenamiento incluso después de que hayas comenzado una campaña. Los equipos de rescate de rehenes en el mundo real pasan miles de horas entrenando y practicando en campos de tiro, campos de obstáculos y en situaciones de rescate simulado. Las misiones de entrenamiento están

organizadas para permitirte trabajar algún tipo específico de acción sin tener que hacer un montón de ajustes y entrar en una misión real. Por ejemplo, si durante una misión estás teniendo problemas en salvar a un rehén o en entrar en una habitación en la que hay terroristas, intenta uno de los campos de entrenamiento apropiados hasta que te sientas a gusto con tu habilidad para ejecutar la acción con éxito.

Mientras que las misiones de entrenamiento son una buena forma de afinar tus habilidades personales de combate para las misiones, muchas son estupendas para poner a prueba las tácticas de equipo. Cada misión de entrenamiento comienza con una fase de Planificación en donde puedes seleccionar diferentes materiales y agentes, luego asignárselos a los equipos y trazar un plan. En algunas de las misiones de entrenamiento más avanzadas, puedes practicar usando CÓDIGOS GO (Go CODES) para coordinar las acciones de todos tus equipos. Intenta también asignar a los equipos acciones especiales tales como Fragmentar Habitación (Frag Room), Foguear Habitación (Flashbang Room), o Reventar Puerta (Breach Door). Luego, durante la misión de entrenamiento, observa cómo realizan la acción.

A menudo, durante una misión operativa, habrá uno o más lugares difíciles de atravesar. En vez de atravesar toda la misión una y otra vez hasta que lo consigas, vuelve a las misiones de entrenamiento y encuentra una similar al lugar problemático. Practica atravesándola o bien por ti mismo o con la ayuda de otros equipos. Recuerda, cuanto más sudas entrenando, menos sangrarás en combate. Puedes salir de las Sesiones de Entrenamiento (Training Sessions) en cualquier momento, pulsando la tecla de Escape. Pulsa en Abortar Misión (Abort Mission) en la ventana que aparece y volverás al Menú Principal. No hay una Pantalla de Resultados (Results Screen) para las Sesiones de Entrenamiento, ya que no se recopilan estadísticas durante el mismo. Hay cinco Lotes de Habilidades diferentes entre los que elegir.

DISPARO Y MOVIMIENTO (FIRE AND MOVEMENT)

Los cinco recorridos en este Lote de Habilidades te permiten practicar los movimientos de tus agentes, así como el uso de sus armas y equipo. Dos de los recorridos son campos de tiro en donde puedes afinar tus habilidades con las armas de fuego. Cada campo tiene cinco secciones diferentes. La primera es un camino de grava en el extremo izquierdo. Aquí podrás practicar el disparo mientras te mueves. Avanza por el camino de grava y dispara al objetivo a medida que avanzas. A la derecha de esta sección hay cuatro más: alcance corto, medio, largo y extra largo. El último es estúpido para la práctica con rifle de francotirador. La pista de obstáculos únicamente pone a prueba tu habilidad para mover un agente por el nivel. Para completar este campo, debes caminar por planchas estrechas, esquivar, escalar, etc. Aunque puede parecer que no es difícil, practica avanzando por el campo con tu arma siempre apuntando hacia adelante. En las misiones reales, siempre querrás mantener tu arma apuntada hacia el enemigo. También intenta utilizar los obstáculos como cobertura, agachándote detrás de ellos o asomándote por detrás de alguno. Cambia entre vistas en primera y tercera persona para encontrar la mejor opción para las diferentes acciones y situaciones. El campo de práctica con granadas te proporciona una zona en la que trabajar tanto el uso de granadas de fogueo (Flashbangs) como de fragmentación (Frag Grenade). Detrás de la barrera de neumáticos hay un edificio simulado. Comienza con las granadas de fogueo e intenta arrojarlas primero por encima de la barrera. Arroja granadas de ambos tipos presionando y luego liberando el botón o la tecla de fuego. Cuanto más tiempo lo mantengas presionado, más lejos la arrojarás. Mirando arriba y abajo cambias el ángulo con el cual lanzas la granada. Practica lanzando granadas a través de la puerta, y luego a través de la ventana. Recuerda tener cuidado con las granadas de fragmentación. Incluso en el entrenamiento, son reales y mortales. Si no pasan la barrera de neumáticos, rebotarán y aterrizarán de vuelta

junto a ti, matando o hiriendo seriamente a tu agente. Además del campo de granadas, hay también varios edificios simulados para practicar el uso de granadas de fogeo. Intenta abrir una puerta mientras estás de pie a un lado. Luego asómate rápidamente y lanza una granada de fogeo. Tan pronto como la hayas lanzado, cambia a tu arma principal y entra en la habitación una vez que aquélla haya detonado. También es una buena idea lanzar una granada de este tipo y verla detonar. Observa los efectos que tiene en tu agente. Tu precisión de tiro es temporalmente reducida y tu visión se oscurece un poco. También puedes quedar temporalmente paralizado. Es importante practicar lanzando GRANADAS DE FOGUEO, luego aparta la mirada, de modo que no te afecte tanto como a los terroristas. El campo final en este Lote de Habilidades es el Recorrido de Reventar Puertas (Door Breaching Course). Coge a un artificiero armado con escopeta táctica (shotgun) y cargas rompedoras (breaching charges) para esta misión de entrenamiento. Es el mismo recorrido que el de la práctica con granadas. En vez de usar el campo de granadas, concéntrate en reventar las puertas de los edificios simulados. Hay dos formas principales de reventar una puerta. Comienza usando una carga rompedora. Camina hasta una puerta, selecciona la carga rompedora, luego mantén presionado el botón o la tecla de disparo mientras el agente coloca la carga. Después, retírate de la puerta y presiona el botón o la tecla de nuevo para detonar la carga. La puerta no sólo volará en pedazos, sino que los terroristas en la habitación quedarán aturdidos con efectos similares a los de una granada de fogeo. Las cargas rompedoras pueden incluso matar si una persona está demasiado cerca al otro lado de la puerta. Por lo tanto, ten cuidado cuando las uses en habitaciones que contengan rehenes.

LIMPIEZA DE HABITACIÓN (ROOM CLEARING)

Este es el primer Lote de Habilidades que ofrece oposición. Los primeros tres recorridos consisten en el mismo par de habitaciones conectadas, con diferentes configuraciones de terroristas simulados dentro. Hay varias formas de practicar usando los recorridos. Intenta usar granadas de fragmentación para despejar una habitación. Luego intenta usar granadas de fogeo para aturdir a los terroristas antes de irrumpir. También puedes probar múltiples tácticas de equipos usando dos equipos para abrir brecha y entrar por las dos puertas de modo simultáneo. Sé prudente en cada uno de los campos, porque los terroristas devuelven el fuego a tus agentes.

RESCATE DE REHENES (HOSTAGE RESCUE)

El siguiente Lote de Habilidades continúa con el entrenamiento añadiendo rehenes a las misiones. No sólo tienes que eliminar a los terroristas, sino al mismo tiempo también debes poner a salvo a los rehenes que están siendo retenidos. Es una buena idea llevar un Sensor de Latidos (Heartbeat Sensor) para localizar dónde están siendo retenidos los rehenes, de modo que puedas ser especialmente prudente cuando entres en esas habitaciones. Los seis recorridos están situados en una de las dos zonas de matanza. La primera es un pequeño edificio de oficinas con seis pequeñas habitaciones conectadas por un solo pasillo. El segundo edificio tiene dos plantas con varias habitaciones en cada piso. Hay tres configuraciones de terroristas y rehenes para cada una de las zonas de matanza. Las misiones de entrenamiento de rescate de rehenes son mucho más duras que las anteriores. En la mayoría de los casos hay puertas entre una y otra en los pasillos, lo cual puede hacer que sea difícil caminar por una sin exponerte en otra. Practica usando granadas de fogeo así como distintas tácticas de equipos. Una vez que puedas pasar con éxito por los seis recorridos, recibes un diploma de primera clase en Rescate de Rehenes y Combate Mano a Mano. Ya estás listo para entrar en acción.

ENTRENAMIENTO ABIERTO (OPEN TRAINING)

Después de pasar por las misiones de entrenamiento, el Lote de Habilidad en Entrenamiento Abierto (Open Training Skill Set) te permite volver a practicar en los campos de tiro y de artificieros, así como en las tres zonas de matanza. Siempre es una buena idea continuar entrenando entre misiones operativas para mantener tus habilidades afiladas como una navaja.

CAZA DE TERRORISTAS (TERRORIST HUNT)

El último Lote de Habilidad te permite pasar por dos nuevas zonas de matanza y eliminar a todos los terroristas que te puedas encontrar. La primera zona contiene un par de edificios de dos plantas mientras que la segunda es un decorado de una calle de ciudad. Este último está lleno de escondites y pasajes subterráneos en donde los terroristas pueden estar esperando para tenderte una emboscada. Cada vez que intentes estas dos misiones de entrenamiento, los terroristas estarán colocados al azar a través de los niveles.



MENÚ DE OPCIONES (OPTIONS)

En el Menú de Opciones (Options) es donde puedes configurar y personalizar la partida para tu ordenador y tu estilo de juego.

El "Menú de Opciones" te permite configurar y personalizar Rogue Spear a tu gusto. Dentro de los submenús, puedes ajustar las funciones del juego, el sonido, los gráficos, las partidas multijugador, la configuración del joystick y el remapeado de las teclas.

OPCIONES DE JUEGO (GAME)

Estas opciones afectan al modo en el que se juega la partida. Para activar una opción, pulsa en la casilla junto al título y una marca aparecerá para mostrar que la opción está seleccionada. Una casilla vacía significa que la opción no está activada.

La opción Selección Automática de Blancos (Auto-Targeting On) permanece activada por defecto. Durante la Fase de Acción, la retícula del punto de mira se centrará automáticamente sobre el pecho del enemigo más cercano y luego se moverá hacia su cabeza. Esto hace que apuntar a un terrorista sea más fácil y elimina el tiempo necesario para conseguir un disparo perfecto. Una vez que seas más experto con los controles, desactiva esta opción para un desafío mayor.

Con la opción Sangre (Blood) activada, los terroristas y los demás personajes sangrarán cuando sean disparados y puede haber un chorro de sangre. El efecto es realista y no demasiado gore como podrías esperar en otros juegos. Cuando Sangre es desactivada, los personajes simplemente caen sin ninguna herida visible, igual que en las viejas películas del Oeste.

Con la opción Aspecto Ratón (Mouse Look) activada, tu ratón mueve la retícula del punto de mira en la Fase de Acción. Mover el ratón arriba y abajo hace que tu agente mire en tales direcciones, mientras que moverlo a izquierda y a derecha hace que tu agente gire.

Nota: Cambiar la configuración del Aspecto Ratón hará que algunas de tus teclas también cambien.

Si desactivas esta opción, las teclas del teclado Numérico quedarán activadas como teclas de "Vista" y "Giro". Un ratón invertido cambia los movimientos de arriba abajo para hacerlos similares a los de un simulador de vuelo. Mover el ratón hacia arriba hace que tu agente mire hacia abajo y viceversa.

La Sensibilidad del Ratón (Mouse Sensitivity) se activa utilizando una barra con flechas en cada extremo. Para aumentar la sensibilidad, pulsa en la flecha de la derecha y las pequeñas muescas en la barra comenzarán a aumentar. Cuanto más sensible sea el ratón, menos tendrás que moverlo durante la Fase de Acción para controlar a tu personaje.

Cuando la opción Guardar misión (Record Mission) está activada, tus misiones serán guardadas automáticamente para ser reproducidas tras la misión. Para más información sobre esto consulta la sección Repetir Misiones que se encuentra más adelante en este manual. Desactivar esta opción puede ayudar a incrementar la velocidad en ordenadores más lentos.

Práctica ilimitada (Unlimited Practice) desactiva la Condición de Victoria.

El Volumen de sonido de CD se ajusta a través de los controles de las ventanillas. Se puede acceder a él, pulsando en el Control de volumen en la Barra de tareas. Si no tienes este icono en tu Barra de tareas, puedes añadirlo pulsando en Inicio, luego en Panel de Control y, a continuación, en Multimedia. Bajo la ficha de Sonido, en Reproducción, puedes poner una marca en la casilla para mostrar el Control de volumen a la Barra de tareas.

OPCIONES GRÁFICAS (GRAPHICS)

Estas opciones no sólo afectan a cómo aparece el juego en tu monitor, sino también a la velocidad del juego en los ordenadores más lentos. Si tienes un hardware de aceleración 3D, Rogue Spear sacará partido de ella automáticamente. Si tienes problemas en pasar a la fase de acción y/o problemas con los gráficos, activa la opción de Forzar Software (Force Software). La resolución de video (Video Resolution) te permite ajustar la resolución de la pantalla de acción seleccionando una opción de un menú

desplegable. No todas las resoluciones funcionarán en todos los ordenadores y cuanto mayor sea la resolución, más lento puede funcionar el juego en los ordenadores lentos.

Nivel de detalle (Detail Level) ajustará automáticamente varias opciones avanzadas a los niveles específicos por defecto. Estas opciones afectarán al funcionamiento de Rogue Spear en tu ordenador. Si tienes un ordenador de modestas prestaciones, intenta ajustar un nivel de detalle bajo. Esto degradará la calidad visual mientras que incrementará el rendimiento. Si tienes un ordenador potente, puedes querer ajustar un alto nivel de detalles, lo cual incrementa la calidad visual, pero puede ralentizar el rendimiento de Rogue Spear en tu sistema. Éste se sitúa por defecto en grado medio. Para más información en qué afectará al juego, ver la sección sobre Opciones avanzadas (Advanced Options) detalladas en la página siguiente.

Utilizar Acción Gamma (Use Action Gamma) te permitirá usar la corrección gamma para hacer más brillante el nivel de luz aparente en la fase de acción. Esta opción no afecta lo bien que la IA puede ver en el juego, tan sólo cuán brillante aparece en tu monitor. Las pequeñas barras a la derecha de esta opción se desplazarán hacia arriba para incrementar el brillo aparente en el juego si pulsas en la flecha a la derecha de ellas. Si pulsas en la flecha a la izquierda de ellas, las barras se desplazarán hacia abajo, haciendo que los niveles aparenten ser más oscuros. Algunos ordenadores pueden experimentar un incremento del rendimiento desactivando esta opción.

Mostrar Filtros de herramientas (Show Tooltips) hace que aparezcan filtros flotantes de herramientas cuando mantienes el cursor sobre una parte seleccionable de la pantalla. Estos filtros de herramientas te proporcionarán un breve recuerdo de lo que hará el botón sobre el cual se está señalando. Algunos ordenadores más lentos pueden experimentar una mejora en su rendimiento desactivando esta opción.

MENÚS DE JUEGO: OPCIONES

OPCIONES AVANZADAS (ADVANCED)

Se trata de las opciones gráficas que son modificadas por los controles de detalles en las Opciones gráficas. Cada vez que cambies el nivel de detalle (detail level), todas las opciones en esta pantalla se reajustarán por defecto sin tener en cuenta los cambios que puedas haber realizado en la pantalla.

Los tres primeros afectan a los efectos de ambiente visibles en el juego. Si desactivas Mostrar cielo (Show Sky), entonces la cuadrícula de cielo ya no es dibujada en el juego, y verás un color de fondo por defecto. Desactivar Mostrar niebla (Show Fog) hace que el juego no incluya niebla en los niveles. Mostrar FX de tiempo (Show Weather FX) activará o desactivará los efectos visibles de lluvia y de nieve para el nivel. No afectará a los sonidos asociados con estos efectos. También, en una partida multijugador, un servidor puede anular la desactivación de estas opciones.

Saltarse LOD (LOD Skip): Es una opción que afecta a los niveles de detalle (LOD) para los modelos de personaje. Cuando activas esta opción, no se reproducirán los más altos LOD para un modelo. Esto disminuye la cantidad de información que debe ser reproducida, y puede dar como resultado una mejora en el rendimiento.

Saltarse MIP (MIP Skip): Esta opción afecta a los LOD de las texturas. Muchas texturas tienen diferentes niveles de detalle. Activando esta opción, Rogue Spear no utilizará todos los niveles de detalle para algunas texturas y, de este modo, no estará cambiándolas una y otra vez como otras veces. Activar esta opción puede mejorar el rendimiento.

Iluminación dinámica (Dynamic Lighting): Pulsar en esta casilla determina si la iluminación de un personaje cambia de acuerdo con acontecimientos tales como pasar debajo de luces, o los relampagueos de las armas. Con este dispositivo apagado, algunos ordenadores pueden experimentar una mejora en su rendimiento.

Sombras de los personajes (Carácter Shadows): Esta opción conecta o desconecta las sombras de los personajes. Con esta opción desactivada, no verás más las sombras de los personajes extenderse desde sus pies. Algunos ordenadores pueden experimentar una mejora en su rendimiento con esta opción desactivada.

Texturas proyectadas (Projected Textures): Pulsando en esta casilla activándola o desactivándola, controlas si texturas representadas dinámicamente tales como las marcas de quemaduras son presentadas o no en el mundo de Rogue Spear. Desactivar esta opción hará que Rogue Spear deje de mostrar estas texturas y puede dar como resultado un mejor rendimiento en algunos sistemas.

Impactos de balas (Bullet Holes): Esta barra determina cuantos agujeros de balas se mostrarán cada vez. Si excedes este número, los agujeros serán retirados del mundo de la partida en el orden en el que fueron creados (los más antiguos serán retirados primero). Funciona igual que las barras deslizantes anteriores.

MENÚS DE JUEGO: OPCIONES

OPCIONES DE SONIDO (SOUND)

Estas opciones te permiten ajustar el volumen de los diferentes tipos de sonidos en el juego. Pulsando en la casilla junto a los títulos, puedes activar o desactivar ese sonido. El volumen se ajusta pulsando en las flechas que hay a cada lado de la barra. Hay seis tipos de sonidos que puedes ajustar:

Master: Éste ajusta colectivamente el volumen de todos los siguientes tipos individuales de sonido.

Ambiente (Ambient): Éste ajusta el volumen de los sonidos de fondo o de ambiente tales como el canto de los grillos o el funcionamiento de maquinaria.

Disparos de arma (Gunshot): Éste ajusta el volumen de todas las armas de fuego y de las explosiones en el juego.

Pisadas (Footsteps): Éste ajusta el volumen de los sonidos producidos por los agentes y los demás personajes al caminar.

Sonido de la radio (Radio Chatter): Éste ajusta el volumen de los mensajes de tus otros agentes durante una misión.

Música de acción (Action Music): Éste ajusta el volumen de la música que suena durante las misiones. No afecta al volumen del CD de música.

Sonido máximo (Maximal Sound): No todas las tarjetas de sonido proporcionan un gran número de sonidos 3D que suenen a la vez. Si no estás seguro de si tu tarjeta de sonido puede proporcionar varios sonidos 3D que suenen a la vez, entonces deja esta opción desactivada.

Filtros de texturas (Texture Filtering): Esto determina qué tipo de filtro usará el juego para allanar pixels en las texturas. No todos los tipos de filtros están disponibles para todas las tarjetas gráficas, de modo que consulta con el fabricante de tu tarjeta para determinar qué estilo de filtro es mejor para ella. Para usar la opción Misión de Prácticas, necesitarás haber completado con éxito la primera misión; podrás así recorrer todo el nivel aunque nunca ganes o pierdas, a pesar de lo que ocurra durante la misión. Correr siempre (Always Run) hace que tu agente corra automáticamente cuando le des órdenes de movimiento. Cuando aprietes el botón de correr, tu agente irá frenando hasta acabar andando.

La opción Ruta de MODS (MODS Path) te permite utilizar diferentes escenarios creados por otros jugadores. Teclea (en el recuadro que verás) la ruta para localizar los MODS dentro de tu ordenador. Red Storm Entertainment no se responsabiliza de los MODS, por lo que los usarás bajo tu propia responsabilidad y por tu cuenta y riesgo. Nuestro Departamento de Soporte Técnico no podrá ayudar a los usuarios que tengan problemas derivados del uso de MODS. Por favor, desinstala cualquier MOD antes de llamar al Soporte Técnico. Si estás teniendo problemas al jugar después de instalar MODS, prueba a desinstalarlos para ver si se solucionan los problemas.

MENÚS DE JUEGO: OPCIONES

OPCIONES DE PARTIDA MULTIJUGADOR (MULTIPLAYER GAME)

Nombre (Name): Este recuadro de texto te permite introducir el nombre que quieres utilizar para partidas multijugador.

Clan: Introduce el nombre de tu clan en esta casilla de texto.

Género (Gender): Puedes escoger el género de tu personaje multijugador marcando la casilla de Hombre o la de Mujer.

Tono de voz (Voice Pitch): Las flechas a cada lado de la barra te permiten ajustar el tono de voz de tu personaje tanto más agudo como más grave. La voz se usa cuando se mandan Mensajes vinculados.

Parches de brazos (Arm Patch): Pulsa en la casilla de verificación para utilizar parches para brazo. Luego ve a la derecha y pulsa en las flechas para escoger entre los diferentes parches para brazo disponibles.

Detrás de un Firewall (Behind Firewall): Pulsa en esta casilla si estás jugando una partida en Internet y tu ordenador accede a Internet a través de firewall. Los Firewall son conjuntos de programas relacionados, emplazados en un portal servidor de red para proteger los recursos de una red privada de los usuarios de otras redes. La mayoría de las redes locales privadas utilizan un firewall. Si no estás seguro, compruébalo con tu Administrador de sistema.

Internet o red local (LAN) (Internet or LAN): Pulsa en el tipo de conexión que utilizarás. Si quieres jugar con otros ordenadores en una Red de área local como la que hay en una oficina, selecciona LAN. Si estás conectándote a otros ordenadores desde fuera de un LAN, selecciona Internet. Se recomienda utilizar Internet para partidas en Mplayer o en The Zone.

OPCIONES DE SERVIDOR PARA MULTIJUGADOR (MULTIPLAYER SERVER OPTIONS)

Estas opciones sólo se usan si tu ordenador va a ser el anfitrión de una partida multijugador.

Nombre del servidor (Server Name): Esta casilla de texto te permite introducir un nombre para tu servidor. Este nombre aparecerá en la lista de servidores de los otros jugadores que disponen para unirse.

Mensaje del Día (Message of the Day): Puedes introducir un breve mensaje dando la bienvenida a otros jugadores a tu juego e informándoles de condiciones especiales cualesquiera.

Nº máx. de jugadores (Max # of Players): Puedes ajustar el número máximo de jugadores en tu partida desde 2 a 16.

Tamaño del equipo azul (Blue Team Size): Introduce el número máximo de jugadores que pueden estar en el equipo azul.

Tamaño del equipo oro (Gold Team Size): Introduce el número máximo de jugadores que pueden estar en el equipo oro.

Pisadas fuertes (Loud Footsteps): Marcando esta casilla, el volumen del sonido de los personajes andando en el juego se aumenta para hacer más fácil su detección.

Puerto de Unión (Join Port): Esta es la dirección del puerto utilizado para unirse a una partida. Es mejor dejarlo en el ajustado por defecto.

Puerto de Información (Info Port): Se trata de la dirección del puerto utilizado para transferir información durante una partida. Es mejor dejarlo en el ajustado por defecto.

Puerto de Anuncio (Announce Port): Se trata de la dirección del puerto utilizado para anunciar un servidor a otros jugadores. Es mejor dejarlo en el ajustado por defecto.

Comunicación de Servidor (Announce Server): Cuando esta opción esté activada, tu nueva partida será anunciada a todos los jugadores en tu LAN o en tu dirección IP con el mismo ajuste de Puerto de Comunicación.

MENÚS DE JUEGO: OPCIONES

Contraseña (Password): Si quieres usar una contraseña para limitar el número de jugadores que pueden unirse a la partida, escríbela en la casilla de texto.

Permitir parches para el brazo (Allow Arm Patches): Cuando esta opción está seleccionada, cada personaje mostrará el parche de brazo que haya escogido el jugador correspondiente.

Forzar niebla (Force Fog): Esta opción te permite forzar a los otros jugadores a mostrar niebla durante una misión y se salta su ajuste de gráficos.

Forzar lluvia (Force Rain): Esta opción te permite forzar a los otros jugadores a mostrar lluvia durante una misión y se salta su ajuste de gráficos.

Forzar nieve (Force Snow): Esta opción te permite forzar a los otros jugadores a mostrar nieve durante una misión y se salta su ajuste de gráficos.

Mostrar nombres enemigos (Show Enemy Names): Cuando esta opción está activada los nombres de los jugadores enemigos aparecerán en el mapa junto al icono de localización de su personaje.

OPCIONES DEL JOYSTICK (JOYSTICK)

Si estás usando un joystick, un game pad u otro tipo de mando, este menú te permite escoger el mando y ajustar la sensibilidad del Joystick y el Force Feedback. El pasador de la sensibilidad del Joystick determina la rapidez de reacción del controlador. El aumentar la sensibilidad tiene como resultado una respuesta más rápida al movimiento del mando, mientras que disminuir el pasador da como resultado una respuesta más lenta. La función de Force Feedback sólo se aplica si tienes un mando con esa función. Estos mandos se mueven, se agitan y vibran en respuesta a las acciones durante el juego. Por ejemplo, sentirás un ligero golpe cuando disparas un arma y una sacudida si tu agente es alcanzado. También puedes asignar botones para el movimiento y para

mirar alrededor. Todas las demás acciones son asignadas para tu controlador desde el menú de "Redefinir teclas" (Remap Keys). Si un joystick es ajustado para controlar ciertas acciones, el teclado correspondiente no funcionará. Para desconectar el joystick, ve a Redefinir teclas, pulsa Teclas por defecto (Default Keys) y luego reconfigúralas como prefieras.

REDEFINIR TECLAS (REMAP KEYS)

Los controles del teclado han sido diseñados para utilizarse fácilmente durante el juego. Todas las acciones y movimientos principales están controlados por teclas situadas muy juntas. Sin embargo, si estás acostumbrado a otro estilo, eres libre de ajustarlas como desees. Si estás utilizando un mando de algún tipo, también puedes asignar botones desde este menú. Hay ocho submenús dividiendo los tipos de acciones en el juego. Para redefinir una tecla, localiza la acción apropiada y pulsa una vez en el título. Éste se iluminará para mostrar que ha sido seleccionado. Luego pulsa la nueva tecla o botón para asignarle esa acción. Una vez que hayas completado tu redefinición, pulsa en Aceptar (Accept). Si quieres anular tus cambios y volver al modo en el que estaban antes, pulsa en Cancelar (Cancel). Si has hecho cambios antes y quieres las teclas ajustadas por defecto tal y como estaban cuando el juego fue instalado por primera vez, pulsa en Por defecto (Default).

REPETICIONES (REPLAYS)



El Menú de repeticiones (Replay Menu) te permite observar las misiones guardadas previamente y organizar tus repeticiones.

Una de las mejores características de Rogue Spear es la posibilidad de volver a ver tu misión después de jugarla y estudiar qué fue bien y qué no. Si la opción de guardar misión (Record Mission) está activada, entonces cada misión será guardada de modo automático. Desde el menú de "Repetición" (Replay), puedes ver una repetición seleccionando una de la Lista de repeticiones (Replay List) y luego pulsando en Ver repetición (View Replay). Cuando una repetición está iluminada en la lista, la casilla de texto a la derecha muestra el nombre de la misión así como la fecha y la hora en las que fue guardada. También aparece un comentario en la casilla. Para cambiar el comentario, pulsa en Editar comentario (Edit Comment) y luego escribe un nuevo comentario en la casilla de texto proporcionada. Si ya no quieres una repetición guardada en tu ordenador, ilumina la repetición en cuestión y luego pulsa en Borrar (Delete) para retirarla. Mientras ves una repetición, sólo puedes observar lo que sucedió durante la misión. Aunque puedes cambiar la Vista de cámara (Camera View) y cambiar entre los equipos, no puedes emitir cualquier otra orden o afectar la misión de ningún modo. La característica de Repetición es una buena forma de volver sobre una misión y ver qué

funcionó bien y qué no lo hizo. Si tu misión fue un fracaso, obsérvala una y otra vez para ver qué fue mal. A menudo, mientras estás controlando un equipo, otro se puede meter en problemas. Apretar Escape en cualquier momento durante una "Repetición", convoca un menú que te permite salir de la repetición o acceder a otras opciones. Durante la "Repetición", las siguientes teclas tienen los siguientes efectos; F5 - Pausa, F6 - Cámara lenta, F7 - Velocidad Normal, F8 - Cámara rápida. En sistemas de baja capacidad F8 tendrá poco efecto.

CRÉDITOS (CREDITS)

Esta opción lista toda la gente que hizo posible Rogue Spear. Por favor, echa un vistazo a todos aquellos que tuvieron que ver con este proyecto.

ABANDONAR (QUIT)

Si pulsas en esta opción, Rogue Spear se apagará y saldrás a tu sistema operativo.



FASE DE PLANIFICACIÓN (PLANNING PHASE)

FASE DE PLANIFICACIÓN: INSTRUCCIONES

Siempre que comienzas una misión, ya sea de entrenamiento u operativa, primero pasas por la "FASE DE PLANIFICACIÓN." Rogue Spear pone un gran énfasis en el planteamiento. Los equipos de rescate de rehenes rara vez, si alguna vez lo hacen, van a una situación sin estar preparados. Demasiadas vidas están en juego para comenzar una acción sin haber planeado tanto de ella como sea posible. Durante el curso de una campaña operativa, puedes descubrir que empleaste mucho más tiempo en la FASE DE PLANIFICACIÓN del que gastaste en la Fase de acción. Mientras que puedes pasar una hora o más planeando una misión, ejecutarla llevará en realidad tan sólo unos minutos. La fase de planteamiento consiste en seis pasos principales:

- 1) Recibir las instrucciones de la misión y tus órdenes.
- 2) Revisar todas las fuentes de información disponibles.
- 3) Seleccionar hasta ocho agentes para que participen en la misión.
- 4) Seleccionar las armas y el equipo que los agentes utilizarán durante la misión.
- 5) Dividir los operativos en equipos de tiro.
- 6) Preparar un detallado plan de tiro y de movimiento de modo que cada equipo sepa exactamente dónde ir, qué hacer y cómo hacerlo.

Una vez que todos los planes están completos, puedes pasar a la Fase de acción en la que ejecutarás tu plan. Si la misión fracasa, entonces vuelve a la

FASE DE PLANIFICACIÓN, modifica el plan para corregir los problemas e inténtalo de nuevo.

La FASE DE PLANIFICACIÓN tiene lugar en una pantalla, la cual se parece a un Asistente personal de información (PDA). Como líder de RAINBOW, utilizas este PDA para preparar una misión. En el área de la pantalla principal es donde realizarás la mayor parte de tus acciones. En la parte inferior de la pantalla hay seis botones y una gran zona de indicación con dos flechas. Los tres primeros botones, en el lado izquierdo, son opciones específicas para cada pantalla en la interfaz de planteamiento. Los tres últimos botones, en el lado derecho, siempre permanecen idénticos. Te permiten Cargar / Guardar planes (Load/Save

Plans), llamar al Menú de Ayuda (Help Menu), y el Menú de selección (Selection Menu), el cual te permite moverte a otras pantallas o salir hasta el Menú principal (Main Menu). Las luces a lo largo de la parte inferior de la pantalla te permiten saber en qué paso del plan estás y cuantos más necesitas completar. Cada paso completo está representado por una luz verde mientras que los incompletos lo están por una luz roja. Las dos flechas también son un indicador de si has completado todo en la pantalla actual antes de avanzar a la siguiente. La flecha negra te lleva una pantalla atrás. Si estás en la Pantalla de instrucciones (Briefing Screen), te llevará de vuelta al Menú de un jugador. La flecha hacia delante permanecerá en rojo hasta que hayas completado todas las tareas en la pantalla actual. Cuando se vuelve verde, puedes avanzar hasta la siguiente pantalla. Vamos a echar un vistazo a cada una de las diferentes pantallas en la FASE DE PLANIFICACIÓN.



Nota: Hay un botón de ayuda localizado en la parte inferior de la pantalla del PDA. Si dejas la flecha del cursor sobre un botón, un texto aparecerá en la Barra de ayuda explicando ese botón. Para hacer salir una Ventana de ayuda, pulsa F1.

FASE DE PLANIFICACIÓN: INSTRUCCIONES

INSTRUCCIONES (BRIEFING)



En la pantalla de instrucciones (briefing screen) es donde descubres de qué trata la misión, así como los objetivos que debes lograr para que dicha misión se considere un éxito. Estudia tus objetivos con cuidado. Todo tu plan debe girar en torno a ellos.

La primera pantalla que se te muestra al comienzo de una campaña, o al reanudar una, es la Pantalla de instrucciones (briefing screen). Aquí recibes tus órdenes y te informas en qué consiste la misión. La pantalla está dividida en tres secciones principales. En el centro de la parte superior de la pantalla están los objetivos (Objectives) de la misión. A la izquierda está la "Lista de consejeros." (List of Advisors) A lo largo de la parte inferior está la transcripción de texto para cada objetivo. Lo que queda de la pantalla contiene fotografías del área de la misión para ayudar a informarte del terreno y de las condiciones.



OBJETIVOS (OBJECTIVES)

Los objetivos son probablemente la información más importante que puedes obtener de la Pantalla de instrucciones. Los Objetivos declaran de modo sucinto qué debes lograr para considerar la misión un éxito. A menudo se tratará de rescatar a todos los rehenes o de impedir que una bomba detone. A veces, habrá más de un objetivo. Es en torno a los Objetivos donde debes construir tu plan, porque ellos son el propósito de la misión.

FASE DE PLANIFICACIÓN: INSTRUCCIONES

LISTA DE ASESORES (LIST OF ADVISORS)



Siempre tendrás al menos tres consejeros de entre los que escoger. El primero es siempre Control. Este informador te aleccionará sobre la situación general y sobre lo que debes hacer durante la misión. Además de la información guardada en audio, también puedes leer la transcripción en la casilla de texto en la parte inferior de la página. John Clark, es el siguiente informador. Con nombre código RAINBOW SIX, Clark siempre ofrecerá unas pocas sugerencias para la misión. Algunas veces, otras personas te ofrecerán información especializada para asistirte durante la misión. Finalmente, las Órdenes de misión listan tus objetivos así como cualquier otra tarea o condición que se aplique.

INTELIGENCIA (INTEL)



El acceso a la base de datos Inteligencia se funda en el "necesitas saber", independientemente de tu nivel de autorización. Consecuentemente, muchos temas no aparecen en la pantalla Inteligencia a menos que hayas recibido un encargo para el cual el conocimiento de estos sea esencial.

En la pantalla Inteligencia es donde puedes explotar la información de fondo para las misiones operativas durante la campaña. También es donde se muestra la línea argumental de la historia. La pantalla Inteligencia está dividida en tres áreas principales: la "Lista de categorías" (Categories List), la "Lista de Temas" (Subject List) y la "Casilla de texto." (Text Box). Los objetivos de la misión también se listan y se incluye una fotografía del asunto actual.

FASE DE PLANIFICACIÓN: INSTRUCCIONES



LISTA DE TEMAS (SUBJECT LIST)

Una vez que una categoría es iluminada, cierto número de temas estará disponible en la Lista de temas. Pulsando en un tema, el nombre se ilumina y la información correspondiente aparece en la casilla de texto. Normalmente es una buena idea leer todas las últimas informaciones antes de comenzar una misión. Puede ofrecer pistas sobre a qué te enfrentas.

Cuando hayas terminado de revisar la información de inteligencia, pulsa en la flecha de la derecha para pasar a la siguiente pantalla. Antes de que veas la siguiente pantalla, un cuadro de diálogo aparecerá y te preguntará si quieres utilizar el plan por defecto para la misión. Haz tu elección; después aparecerá la pantalla de la Lista de personajes.

LISTA DE CATEGORÍAS (CATEGORIES LIST)

La información encontrada en la pantalla de Inteligencia está dividida en cuatro categorías. "Gente" (People) lista las diferentes personas que encuentras durante la campaña. "Organizaciones" (Organisations) cubre compañías, grupos, etc. Después de que completes algunas misiones con éxito, podrás leer sobre ello en el Newswire. Por su puesto, ya que RAINBOW es una organización secreta, nunca la verás mencionada en los artículos. En vez de eso, los agentes de la ley locales se llevarán todo el crédito. Finalmente, cualquier información que no encaje en otras categorías, puede ser encontrada en Miscelánea.

FASE DE PLANIFICACIÓN: LISTA DE PERSONAJES

LISTA DE PERSONAJES (ROSTER)



En la Lista de personajes es donde puedes revisar los informes de cada uno de los miembros del equipo RAINBOW y luego seleccionar hasta ocho de ellos para la misión actual. La lista de agentes está situada en la parte inferior izquierda de la pantalla. Pulsa en cualquiera de los nombres para pedir el expediente de ese agente. Esta información aparece a la derecha. Si te gusta lo que ves y quieres seleccionar este agente para la misión, pulsa en la Barra de Añadir (Add) encima de la lista y la imagen del agente aparecerá en una de las ocho casillas que muestran los agentes asignados. Cada agente tiene sus puntos fuertes y sus debilidades. Añadido a esto, cada uno tiene una especialidad. Hay cinco especialidades diferentes en Rogue Spear; Asalto (Assault), Demolición o Artificiero (Demolitions), Electrónica (Electronics), Reconocimiento (Recon) y Francotirador (Sniper). Los agentes están organizados en la lista de acuerdo con su especialidad. Aquellos con la especialidad de Asalto a menudo formarán el núcleo de tu equipo para una misión. A menudo son eficaces en el uso de armas de fuego y están entrenados en las habilidades generales de rescate de rehenes. Los especialistas en Demolición o Artificieros son los mejores para abrir brechas en las puertas, en utilizar granadas y en desarmar o colocar bombas y explosivos. Los especialistas en Electrónica son geniales para atravesar los sistemas de seguridad o para acceder a las terminales de

ordenador. Los especialistas en Reconocimiento sobresalen en movimiento silencioso en torno al área de la misión y en rastrear dónde está emplazado el enemigo. Finalmente, los Francotiradores son buenos con las armas de largo alcance. Siempre que el nombre de un agente se ilumina, su expediente aparece a la derecha. Contiene una imagen del agente, su disponibilidad, una biografía, estado, historial e información médica.

DISPONIBILIDAD (READINESS)



Entre la imagen del agente y la bandera de su nacionalidad está el indicador de disponibilidad. Hay cinco estados diferentes de disponibilidad para cada agente.

Preparado (Ready): Esto quiere decir que el agente está disponible para esta misión y no sufre modificaciones adversas en sus habilidades.

Cansado (Fatigued): Si el agente acaba de completar una misión, puede estar fatigado. Esto refleja la carencia de tiempo de descanso entre misiones. Todos los agentes sufren una disminución de un diez por ciento durante una misión. Durante la fase de acción, el agente verá disminuida su precisión con las armas de fuego y será más lento en reaccionar ante el enemigo.

Herido (Wounded): Esto quiere decir que el agente recibió una herida durante una misión previa y todavía no se ha recuperado de ella. Aunque puedes llevar un agente herido a una misión debido a los efectos de las heridas. Los agentes heridos son menos precisos con sus armas de fuego

FASE DE PLANIFICACIÓN: LISTA DE PERSONAJES

BIOGRAFÍA (BIO)

La biografía muestra el nombre del agente, su número de identificación, nacionalidad, especialidad y fecha de nacimiento.

INFORMACIÓN ESTADÍSTICA (STATS)

Bajo la biografía hay tres archivos diferentes que puedes examinar: estado (stats), historial (history) y expediente médico (medical). El expediente médico muestra las características personales del agente y cuánto le llevará recuperarse de las heridas. El historial proporciona los antecedentes y el entrenamiento del agente. El estado informa de las capacidades y habilidades del agente en diez áreas específicas. Seis de éstas están consideradas habilidades especiales y las otras cuatro son características de perfil. Cada una de estas diez áreas está determinada en una escala de 1 a 100, en la que cualquiera por encima de 90 es considerado un experto.

y reaccionan de modo más lento ante los terroristas.

Incapacitado (Incapacitated): Si un agente todavía está en el hospital recuperándose de sus heridas, no estará disponible para la misión actual. Después de algún tiempo su disponibilidad mejorará a Herido o incluso a Preparado. Todos los agentes se curan a la misma velocidad, de modo que el único factor que influye en la curación es el tiempo entre misiones.

MUERTO EN COMBATE (KIA): Esto quiere decir que el agente resultó muerto durante una misión previa y ya no está disponible para lo que queda de la campaña.



FASE DE PLANIFICACIÓN: LISTA DE PERSONAJES

HABILIDADES ESPECIALES (SPECIALTY SKILLS)

Las habilidades especiales reflejan las habilidades aprendidas y entrenadas. Definen cuanto puede usar el agente el equipo. Estas habilidades afectan a todos los agentes del mismo modo, tanto si los controlas tú o tu ordenador. Por lo tanto, escoge siempre líderes de equipo con las habilidades que necesites para completar la misión.

Asalto (Assault): Esta habilidad se utiliza para determinar la capacidad del agente para usar armas de fuego así como para determinar el tamaño de la retícula del objetivo. Cuanto más alta sea la capacidad de asalto, menor será la retícula y más rápido podrá apuntar a un objetivo. También afecta a la rapidez que el Auto objetivo localizará a un enemigo. Para más información sobre la retícula del objetivo ver "Reticula del objetivo" (Targeting Reticule) en la sección de la Fase de acción. La habilidad de asalto se usa siempre que un agente dispara un arma sin el visor de francotirador activado. El líder de tu equipo siempre debería tener un alto nivel de asalto ya que si va en la vanguardia normalmente verá al enemigo primero y realizará el primer disparo.

Artificieros (Demolitions): Esta habilidad determina la velocidad con la cual un agente puede trabajar en demoliciones. Cuanto mayor sea el nivel de la habilidad, menor será el tiempo que lleve realizarla. El nivel de demolición se utiliza cuando se colocan cargas rompedoras o explosivos, así como cuando se desactiva una bomba. Normalmente deberías asignar al equipo un agente con alto nivel en Demoliciones, el cual abrirá brechas o manejará las bombas. Mantén este operativo, o en el medio o en la parte trasera del equipo de modo que los otros agentes del equipo puedan ofrecerle protección. Ver la sección de "Equipo" (Team) para determinar cómo colocar agentes dentro de los equipos.

Electrónica (Electronics): Esta habilidad determina la velocidad con la que un agente puede manipular los aparatos electrónicos. Esto puede incluir colocar micrófonos, abrir cerraduras, utilizar ordenadores o evitar los sistemas de seguridad. Hay unas pocas misiones que requieren estos tipos de acciones. Asigna siempre esta tarea al agente con mejor nivel en la habilidad de Electrónica ya que la velocidad casi siempre es esencial. También querrás ofrecer cobertura a estos agentes.

Granadas (Grenades): Esta habilidad es empleada para determinar la precisión de las armas arrojadas tales como las ráfagas explosivas y las granadas de fragmentación. También afecta a la cantidad de tiempo que le lleva al agente preparar una granada antes de arrojarla.

Francotirador (Sniper): Esta habilidad determina la precisión del agente al usar un rifle de francotirador. También es usada conjuntamente con el nivel de habilidad de Asalto cuando se dispara un rifle de asalto usando el visor de francotirador. Cuanto mayor sea esta habilidad, más rápidamente podrá apuntar a un objetivo hostil. Representa la habilidad del agente para alcanzar blancos a larga distancia. Esta habilidad es similar a Asalto, excepto en que se utiliza solamente cuando tu arma enfoca de cerca.

Sigilo (Stealth): Esta habilidad determina cuánto ruido hace un agente mientras camina. Aunque otros factores también cuentan en la ecuación, la habilidad de sigilo es importante. Si necesitas que un agente sea capaz de acercarse a hurtadillas hasta el enemigo, asegúrate de que tiene un nivel alto en la habilidad de sigilo.

FASE DE PLANIFICACIÓN: LISTA DE PERSONAJES

PERFIL PERSONAL (PROFILE TRAITS)

El perfil de rasgos representa el carácter del agente. A diferencia de las habilidades que se aprenden, las características son aprendidas e inherentes. Tienden a reflejar el carácter físico y el psicológico de cada agente.

Agresividad (Aggression): Esta característica determina la naturaleza básica del agente y sólo entra en juego cuando éste es controlado por el ordenador y "estallan". (Ver auto-control). Cuanto más agresivo sea el agente, más proclive será para usar fuerza extrema cuando esté bajo presión, posiblemente hiriendo a un rehén con una ráfaga de fuego. Por otro lado, un agente pasivo puede buscar cubrirse o le puede entrar el pánico.

Liderazgo (Leadership): El Liderazgo es la característica que buscas para determinar el líder de un equipo. El nivel de liderazgo de un líder de equipo afecta al auto-control de los demás miembros, para bien o para mal. Coloca siempre buenos líderes al mando de tus equipos.

Auto-control (Self-Control): Esta característica determina lo bien que un agente maneja la presión y la tensión del combate. Cuanto mayor sea el nivel, menor será la probabilidad de que el agente "estalle" o que le entre el pánico. Si un agente estalla, su nivel de agresividad determinará cómo reaccionará.

Resistencia (Stamina): Algunas personas son más duras que otras. La resistencia determina cuantas heridas puede recibir un agente antes de quedar incapacitado. Cuanto mayor sea el nivel de resistencia, mayor será el daño que pueden recibir y continuar actuando.

FASE DE PLANIFICACIÓN: EQUIPAMIENTO (KIT)

SELECCIÓN DEL EQUIPAMIENTO (KIT SELECTION)



La pantalla de Selección del Equipamiento (Kit Selection Screen) es donde armas y equipas a tus agentes. Repasa siempre el equipamiento de cada uno de los agentes para asegurarte que todos cuentan con los objetos adecuados para cada misión.

Cuando hayas decidido qué agentes utilizar en la misión en la que vas a participar, deberás armarlos y equiparlos. Este procedimiento, junto con el uniforme, constituye el "equipamiento" de los agentes. Aunque todas las especialidades cuentan con un equipamiento propio por defecto, puedes y debes modificarlo para adecuarlo a las tareas que cada operativo deba llevar a cabo durante la misión a la que te estás enfrentando. Por ejemplo, si un agente debe reventar una puerta durante una misión, asegúrate que tiene una carga rompedora o algún otro método para conseguir su objetivo.

En Rogue Spear cada equipo cuenta con cuatro huecos de inventario: armamento primario (primary weapons), armamento secundario (secondary weapons) y huecos especiales (special slots) uno y dos. El armamento primario puede ser un subfusil (submachine gun), un fusil de asalto (assault rifle), un rifle de francotirador (sniper rifle) o una escopeta táctica (shotgun). El armamento secundario consiste siempre

en pistolas. Los dos huecos adicionales se pueden completar con granadas (grenades), cargas rompedoras (breaching charges), sensores de latidos (heartbeat sensors), prismáticos (binoculars), equipos especiales (special kits) o cargadores extra (extra magazines) para las armas de fuego. Si necesitas más información acerca de cada arma y objeto de equipamiento disponible consulta la sección de Armas y Equipamiento (Weapons and Equipment) que se encuentra más adelante en este manual.

En la parte izquierda de la pantalla de Equipamiento (Kit Screen) puedes ver la lista de agentes. En la parte central se puede visualizar una imagen del uniforme, y las armas y los huecos pueden verse en la parte derecha. Para modificar el equipamiento de un agente debes elegirlo primero, haciendo clic en su nombre. Luego tienes que hacer clic en el recuadro del objeto que quieres modificar. Aparecerá una ventana con una lista de opciones para reemplazar dicho objeto. Para seleccionar el nuevo artículo, haz clic en él. Para cerrar la ventana y quedarte con el nuevo objeto, haz clic en el botón que tiene la señal de confirmación. Para cerrar la ventana y cancelar los cambios, haz clic en el botón que tiene la "X". Para asignar un objeto a todos los agentes, haz clic en el botón que tiene dos flechas hacia la izquierda.



Asignar a todos los agentes

FASE DE PLANIFICACIÓN: EQUIPAMIENTO (KIT)



Selecciona los objetos pulsando en las imágenes



Armas primarias y secundarias

En el caso del armamento primario y secundario, también podrás elegir el tipo de munición (type of ammunition). Las pistolas, los subfusiles, los fusiles de asalto y los rifles de precisión pueden disparar tanto munición Blindada (FMB) como munición de Punta Hueca (FPH). La munición tipo FMB es más adecuada para traspasar blindajes y para el uso a larga distancia, mientras que el tipo FPH es más eficaz en distancias cortas y contra objetivos sin blindaje.

Las escopetas disponen de tres opciones: Perdigones del 00 (.00 Buckshot), Posta (Slugs) o Bala de Goma (Rubber Batons). El modelo SPAS 12 no puede disparar Postas. Los Perdigones son idóneos para blancos sin equipo de protección personal y para reventar puertas. Sin embargo, suelen ser necesarios al menos dos disparos para abatir a un terrorista. En cambio, las Postas tumbarán a un terrorista de un solo disparo. No obstante, éstas no abren tanto su radio de impacto como lo hacen los Perdigones. Las Balas de Goma se suelen usar durante el entrenamiento. Son más adecuadas cuando tienes que capturar a alguien o cuando exista la posibilidad de herir a un rehén próximo a un terrorista. Normalmente emplearás munición del tipo FMM y Perdigones. Sin embargo, debes cambiar de munición siempre que la situación lo requiera.

Los botones de la parte inferior izquierda de la pantalla proporcionan opciones adicionales. Te permiten asignar el equipamiento que estás usando al resto de agentes y Guardar o cargar un equipamiento. Una vez que hayas superado unas cuantas misiones, habrás encontrado varios equipamientos que se adaptan a tu estilo de juego. Guárdalos en uno de los huecos para poder asignarlos rápidamente a los agentes en las próximas misiones. Para Guardar el equipamiento de usuario actual, haz clic en el botón Guardar (Save) que hay en la esquina inferior izquierda. Aparecerá una ventana con diez recuadros numerados del 0 al 9. Haz clic en alguno de estos recuadros para guardar el equipamiento del usuario actual en ese dispositivo. Se podrá acceder al equipamiento durante cualquiera de las misiones de la campaña.

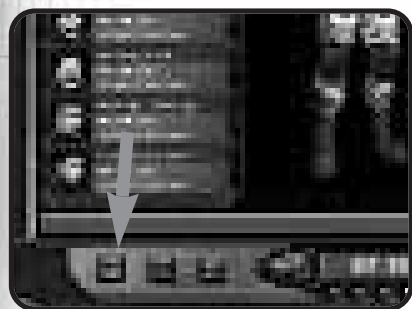
FASE DE PLANIFICACIÓN: EQUIPAMIENTO (KIT)

Para Cargar el equipamiento de usuario previamente guardado, pulsa el botón Cargar para abrir una ventana.

Después pulsa en uno de las diez recuadros para elegir el equipamiento deseado.



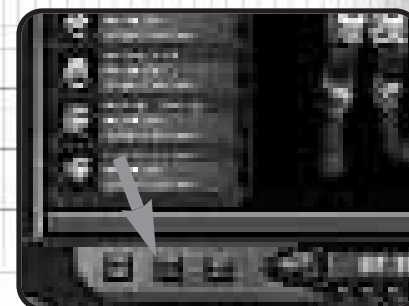
Asignar Equipamiento
a Todos
(Assign Kit to All).



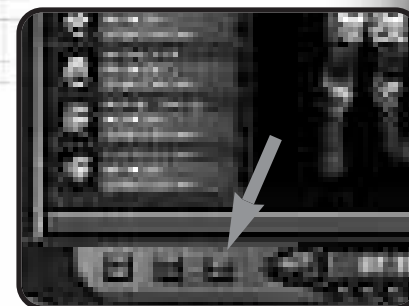
FASE DE PLANIFICACIÓN: EQUIPAMIENTO (KIT)



Cargar Equipamiento
(Load User Kit).



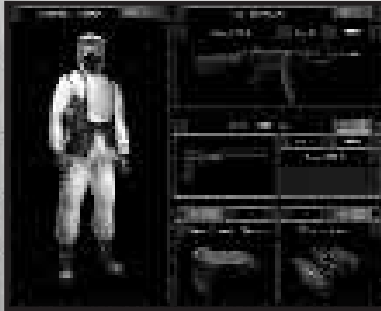
Guardar Equipamiento
(Save User Kit).



FASE DE PLANIFICACIÓN: EQUIPAMIENTO (KIT)

EQUIPAMIENTOS DE MUESTRA (SAMPLE KITS)

A continuación hay cinco equipamientos de ejemplo basados en las tareas realizadas por las unidades operativas. Estos no han de ser necesariamente los equipamientos por defecto que debes usar en el juego.



EQUIPAMIENTO DE RECONOCIMIENTO (RECON KIT)

El equipamiento básico de reconocimiento sacrifica todo en favor del sigilo y la vigilancia. Este equipamiento puede usarse para localizar al enemigo o a los rehenes para otros equipos de combate. El armamento es sobre todo de autodefensa. Además, este equipamiento también puede usarse por los agentes con la misión de despejar silenciosamente el camino a los demás. Por ejemplo, para ir eliminando con cuidado a los terroristas que estén guardando un edificio desde fuera, de tal forma que los equipos de asalto y derribo tengan vía libre para acercarse sin que los guardas den la señal de alarma.

Uniforme: Ligero (Light) (varía dependiendo del terreno y/o del área de operaciones); Arma Primaria: MP5SD5; Arma Secundaria 92FS 9mm-SD; Sensor de Latidos (Heartbeat Sensor) para el Hueco Uno; Prismáticos (Binoculars) para el Hueco Dos, (uso en exteriores).

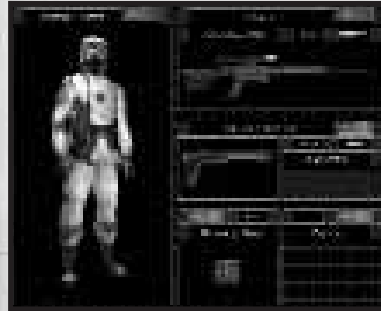


EQUIPAMIENTO DE ASALTO (ASSAULT KIT)

Este es el tipo de equipamiento básico que probablemente emplearás en la mayoría de las misiones en que te encuentres. La composición de este equipamiento asume que puedas atacar al enemigo que ha preparado defensas o barricadas y está a la espera de algún tipo de asalto. En consecuencia, la movilidad y la velocidad son tan importantes como la potencia de fuego. La protección pesa demasiado para el equipamiento de Reconocimiento, es más importante ir ligero para poder moverse rápidamente. Para misiones de interior se usa un subfusil, mientras que para misiones de exterior, donde se necesita un mayor alcance y la longitud del arma de fuego no es tan crítica, es mejor usar un fusil de asalto.

Uniforme: Medio (Medium) (varía dependiendo del terreno y/o del área de operaciones); Arma Primaria: MP5A4 (en interiores), G3A3 (en exteriores); Arma Secundaria: Mark 23 del .45; Granadas de Fuego (Flashbangs) para el Hueco Uno; Granadas de Fragmentación (Frag Grenades) para el Hueco Dos.

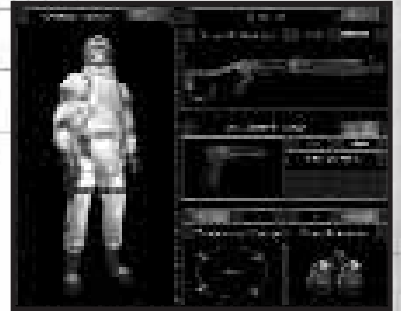
FASE DE PLANIFICACIÓN: EQUIPAMIENTO (KIT)



EQUIPAMIENTO DE FRANCOOTIRADOR (SNIPER KIT)

Los francotiradores funcionan de manera un tanto diferente a los otros agentes. Por esta razón, el equipamiento de francotirador combina la posibilidad de actuar sigilosamente con la de poder atacar desde lejos. El francotirador debe tener la habilidad de situarse en el lugar adecuado sin ser visto. Por lo tanto, el equipamiento de francotirador se asemeja bastante al equipamiento de reconocimiento, pero con un ligero chaleco. Una pistola con silenciador proporciona cierta protección al francotirador mientras se mueve hacia una posición de tiro ventajosa.

Uniforme: Ligero (Light) (varía dependiendo del terreno y/o del área de operaciones); Arma Primaria: PSG-1; Arma Secundaria: .40 USP-SD; Cargadores Principales (Extra Magazines) para el Hueco Uno; Hueco Dos vacío.



EQUIPAMIENTO PARA REVENTAR PUERTAS (DEMOLITION KIT)

Este es el equipamiento básico para los reventadores: los agentes encargados de volar puertas. Dado que tendrán que ir por delante de los otros equipos y que probablemente los terroristas harán fuego contra ellos, llevarán uniformes resistentes capaces de detener disparos de calibres gruesos. Para poder volar las puertas y acabar al mismo tiempo con los terroristas necesitarás una escopeta táctica y una pistola de gran calibre. Además, llevarás una o dos cargas rompedoras dependiendo del número de puertas que tengas que volar. Puedes llevar granadas de cualquier tipo para preparar la entrada en una habitación de los agentes de asalto.

Uniforme: Pesado (Heavy) (varía dependiendo del terreno y/o del área de operaciones); Arma Primaria: SPAS-12; Arma Secundaria: .50 Desert Eagle; Carga Rompedora (Breaching Charge) para el Hueco Uno; Granadas de Fragmentación (Frag Grenades) para el Hueco Dos.

FASE DE PLANIFICACIÓN: EQUIPO

EQUIPO (TEAM)



El comandante de cada equipo de fuego (fire team) deberá tener gran capacidad de liderazgo así como unas buenas aptitudes de asalto, puesto que él o ella estará al frente del equipo.

En la pantalla de Selección de Equipo (Team Assignment Screen) establecerás equipos de disparo (fire teams) con tus agentes. Puedes tener hasta cuatro equipos distintos y cada equipo de disparo puede contar con un máximo de cuatro agentes de los ocho iniciales. Puedes formar dos equipos de cuatro hombres, cuatro equipos de dos hombres o cualquier otra posibilidad intermedia. Siempre conviene tener al menos dos agentes en los equipos, ya que puede ser muy peligroso enviar a un agente sin ningún apoyo.

Nota: No es necesario usar siempre a los ocho agentes.

Para asignar un agente a un equipo, pulsa sobre su nombre en la lista que aparece a la izquierda. Cuando lo tengas seleccionado pulsa el botón Añadir (Add) encima de la ventana del equipo adecuado. El orden en que aparecen los agentes, de arriba abajo, representa su puesto en el equipo. El que está más arriba es el líder. Cada agente que vayas añadiendo se incorporará a la Fase de Acción. Por tanto, el último nombre de la ventana de equipo será el que se encuentre en la retaguardia. Si quieres cambiar de líder señala el nombre en la lista y pulsa el botón Ascender (Promote) que hay encima de la ventana de equipo. Para trasladar los agentes a un equipo diferente, selecciónalo y pulsa Añadir en el equipo al que tenga que unirse. Cuando todos los agentes se hayan asignado a los equipos de fuego, ha llegado la hora de pasar a la pantalla de Planificación (Planning Screen).

FASE DE PLANIFICACIÓN: EQUIPO

PLANIFICACIÓN (PLANNING)



La pantalla de Planificación (Planning Screen) es el núcleo de esta fase. Aquí es dónde das órdenes a todos tus equipos y les indicas qué tendrán que hacer durante la misión.

El viejo lema "Fallar en el plan es planear fallar" es sumamente apropiado en Rogue Spear. La pantalla de Planificación (Planning Screen) es donde das órdenes a cada uno de tus equipos de juego acerca de lo que deben hacer durante la misión. Como sólo puedes controlar un equipo cada vez, debes planificar toda la misión de la forma más completa posible. Es decir, absolutamente todos los equipos deberían ser capaces de llevar a cabo las tareas que se les han asignado sin tu supervisión directa. Sin embargo, también puedes hacer un plan tan sencillo como quieras.

La pantalla de Planificación está dividida en tres áreas principales: el Menú de Órdenes del Mapa (Map Orders Menu), el Mapa (Map) y los Controles del Mapa (Map Controls).

ÓRDENES DEL MAPA (MAP ORDERS)

El menú que aparece a la izquierda de la pantalla es el de Órdenes del Mapa. En la parte superior del menú hay tres pestañas que muestran lo que aparece en el menú.

RECONOCIMIENTO (RECON)



La primera etiqueta es "Reconocimiento" (Recon). Antes de realizar un asalto deliberado, los equipos de rescate de rehenes tendrán que recoger tantos datos como les sea posible acerca de la situación de los terroristas y los rehenes que estén dentro del área de operaciones. Esta información la recogen los puestos de observadores, la colocación de micrófonos espías, cámaras de fibra óptica e incluso un radar de ondas milimétricas que es perfectamente capaz de obtener información a través de las paredes. Dado que la función principal de Rogue Spear es la del asalto propiamente dicho, y no tanto la de cuestiones relacionadas con la Inteligencia, estas operaciones aparecen simuladas para ti. Pulsa en la etiqueta "Reconocimiento" para que aparezca el menú de reconocimiento. Este menú contiene los cuatro tipos de información que hay en el mapa. Hay cuatro botones redondos en la parte inferior izquierda. Púlsalos para seleccionar un tema. Cuando elijas un tema, utiliza las flechas para desplazarte por los elementos del mapa que estén relacionados con él. El primer tema es Rehenes (Hostages). Al desplazarte mediante este tema podrás ver la situación de todos los rehenes.

El símbolo de un rehén es un cuadrado blanco partido alrededor de un punto coloreado. Si el punto es verde representa un rehén de primer orden. Un punto azul representa a un rehén que puede estar cerca de esa situación en el mapa, pero no necesariamente justo en ese punto.

FASE DE PLANIFICACIÓN

El segundo tema es Terroristas (Terrorists). Nunca confíes exclusivamente en este tipo de información.

Suele haber más terroristas de los que se muestran en el mapa.

Los terroristas se representan mediante cruces. Las cruces rojas muestran la localización exacta de los terroristas y las amarillas nos indican que puede haber un terrorista en el área.

El tema siguiente es Puntos de Referencia (Landmarks).

Al moverte a través de este tema aparecerán características importantes en el mapa. El rectángulo azul claro en el mapa es la zona de inserción. Puede haber más de uno. Todos tus agentes deben comenzar en una de las zonas de inserción (Insertion Zone). Los rectángulos blancos representan las zonas de extracción (Extraction Zone). Para completar misiones de rescate de rehenes, debes conducir a los rehenes o a todo tu equipo hacia la zona de extracción. Los puntos de referencia también muestran la localización de los objetivos tales como bombas, que se representan mediante un cuadrado amarillo en el mapa.

El tema final en el menú de reconocimiento es la Leyenda (Legend). Este tema simplemente muestra qué significan todos los símbolos del mapa, como por ejemplo las escaleras. Si dudas de lo que significa algo, consulta la Leyenda para descubrirlo.

LISTA (ROSTER)



La ficha "Lista" (Roster) te proporciona información del equipo de disparo seleccionado en este momento. Podrás ver a cada miembro del equipo así como las armas y el equipamiento que llevan. Para cambiar los equipos, pulsa en el triángulo coloreado que prefieras, situado encima del menú de órdenes del mapa.

ÓRDENES (ORDERS)



Si quieres dar órdenes a tu equipo, deberás usar la etiqueta "Órdenes". Lo explicaremos más adelante.

FASE DE PLANIFICACIÓN

TRAZAR MOVIMIENTOS (PLOTING MOVEMENT)

Para comenzar a dar órdenes a tu equipo, primero elige equipo seleccionando un triángulo coloreado de la esquina superior izquierda. El movimiento que ha de seguir tu equipo se traza sobre el mapa a través de puntos de paso (waypoints) que forman



un camino. Empieza situando el primer punto de paso en una zona de inserción, pulsando el botón izquierdo de tu ratón. Después pulsa en el mapa sobre otra localización donde quieras que se dirija tu equipo. Cuando el segundo punto de paso esté seleccionado, aparecerá automáticamente una línea que los conectará. Puedes asignar en cada punto de paso acciones tales como cambiar las "Pautas de Combate" (Rules of Engagement), el Modo (Mode) y la Velocidad (Speed), los CÓDIGOS GO (GO Codes) o Acciones Especiales (Special Actions). También pueden elegirse en el menú Órdenes, que se describe con más detalle más adelante. Debajo del mapa se encuentran los Controles del Mapa (Map Controls). En el lado izquierdo hay cuatro líneas de colores acabadas en puntas de flecha. Cuando estén iluminadas podrán verse en el mapa los caminos coloreados correspondientes a cada equipo. Pulsando sobre estas líneas podrás apagar el camino luminoso. Cuando tengas varios equipos atravesando un área pequeña, como un pasillo o un corredor, puede ser difícil distinguir los caminos. En ese caso, desactiva los caminos para aquellos equipos a los que no estés trazando en ese momento.

FASE DE PLANIFICACIÓN

CONTROLES DE LOS PUNTOS DE PASO



(WAYPOINTS CONTROLS)

A la derecha de estas líneas se encuentran los controles para los puntos de paso. El número indica la designación del punto actual. Los botones en forma de flecha que hay encima te permiten hacer lo siguiente: volver al primer punto de guía, retroceder un punto, pasar por todos los puntos, avanzar un punto, e ir al último punto de paso. El botón de navegación por todos ellos es muy útil para revisar el movimiento de un equipo, ya que empieza en el punto de referencia en que te encuentras y avanza poco a poco a un punto de referencia hasta el final. El botón con la "X" borra el último punto de guía que se haya colocado, mientras que el botón con las "XX" borra todos los puntos asignados a un equipo.



CONTROLES DEL MAPA (MAP CONTROLS)



El siguiente control te permite mover el mapa hacia delante, atrás, a la izquierda, a la derecha y rotarlo en el sentido de las agujas del reloj o al revés. También puedes acercar o alejar la imagen.

El siguiente recuadro a la derecha te permite cambiar los niveles. Algunos mapas contienen varios pisos. Este control sirve para examinar y señalar los movimientos en todos ellos.

Cuando coloques un punto de paso en una escalera, el mapa cambiará automáticamente al siguiente nivel para mostrar el camino o bien hacia arriba o hacia abajo. Pulsando en el recuadro más apartado, a la derecha, puedes hacer que aparezca un mapa en tres dimensiones. No es posible colocar puntos en este mapa, pero sirve para traducir los mapas de dos dimensiones con marcas ya hechas, y hacerse una idea de cómo son en la realidad.



FASE DE PLANIFICACIÓN

Hay tres botones más, colocados en la parte inferior izquierda de la pantalla. El que está más a la izquierda hace rotar el mapa entre los lados izquierdo y derecho. El botón del medio hace que parezcan o desaparezca el menú de Órdenes del Mapa. El botón derecho hace que se activen o desactiven los Controles del Mapa.

CÓDIGOS GO (GO CODES)

Los CÓDIGOS GO son un medio de control del tiempo y de la ejecución de múltiples equipos de disparo. Por defecto, a cada punto de paso no se le asigna un Código de Marcha. En ausencia de CÓDIGOS GO, un equipo avanzará sin parar desde un punto de guía hasta el siguiente, hasta llegar al final. Al asignar un Código de Marcha a un punto de paso, ordenas al equipo que se detenga ahí hasta que le permitas continuar. Los cuatro CÓDIGOS GO posibles se asignan al punto de paso actual, pulsando uno de ellos en el Menú de Órdenes. Puedes elegir entre Alfa, Bravo, Charlie o Delta.

Considera los CÓDIGOS GO como semáforos. Todos están puestos en rojo y detienen a los equipos cuando llegan a ellos. Durante la Fase de Acción puedes hacer que los CÓDIGOS GO momentáneamente "se pongan verdes", para dejar que el equipo avance hacia el próximo punto de paso. Sin embargo, el Código de Marcha emitido solamente permite avanzar a aquellos equipos que lo estén esperando. Si no hay otro equipo esperando en el punto de paso con el mismo Código de Marcha, deberás dárselo otra vez cuando llegue a él para que pueda continuar. Esto te permitirá utilizar el mismo Código de Marcha más de una vez durante la misión.

Tú mismo debes decidir la mejor forma de usar los CÓDIGOS GO. Una opción puede ser usar un Código de Marcha diferente para cada equipo. Sin embargo, puede que cada Código de Marcha signifique cosas diferentes.

Aquí tienes un ejemplo de cómo usar CÓDIGOS GO.

Has dado órdenes a tus cuatro equipos para entrar en un edificio por cuatro puertas distintas. Como lo que quieres es que entren al mismo tiempo, asignas el Código de Marcha Alfa para cada equipo en el punto de paso más próximo a su puerta. Sin estos códigos, los equipos podrían estar tratando de abrirse paso tan pronto como lleguen a la puerta, en lugar de esperar la orden. Una vez que todos los equipos estén en posición, el Código de Marcha debería ejecutarse y todos los equipos podrán entrar al mismo tiempo. Después de recorrer el edificio y rescatar a los rehenes, ordena a todos los equipos que esperen el Código de Marcha Delta antes de abandonar el edificio. Todos los equipos estarán esperando al momento en que la zona de extracción esté despejada, y recibirán el Código de Marcha final para salir a la vez.

El límite para usar los CÓDIGOS GO lo establece únicamente tu imaginación. Trata de que cada código que establezcas sea lo suficientemente simple para poder recordarlo durante la misión. En los planes complejos será mejor que escribas los códigos para poder ejecutarlos en la Fase de Acción.

PAUTAS DE COMBATE (RULES OF ENGAGEMENT)

Tal y como se mencionó antes, puedes decir a tus equipos cómo deben actuar mientras avanzan por los puntos de paso. Esto se hace desde el menú Órdenes y se refiere al Modo (Mode) y a la Velocidad (Speed). El Modo da instrucciones sobre qué hacer al equipo y la Velocidad, la rapidez con la que lo deben hacer. Hay cuatro Modos.

Asalto (Assault): Este es el modo por defecto para los equipos durante la misión. El equipo combatirá a los terroristas que vengan del otro lado durante sus desplazamientos. Además podrán desplegarse una vez que entren en las habitaciones pequeñas y automáticamente despejarlas si es posible.

FASE DE PLANIFICACIÓN

Infiltrarse (Infiltrate): Este modo ordena al equipo que sólo combata a los terroristas que se encuentren en el camino desde un punto de paso al siguiente. El equipo usará armas silenciosas siempre que estén disponibles. En este modo, el objetivo del equipo es alcanzar el punto de paso siguiente de la forma más rápida y silenciosa que sea posible.

Reconocimiento (Recon): En este modo los equipos sólo podrán devolver el fuego cuando hayan sido atacados previamente por los terroristas. Al igual que en el modo Infiltrarse, el equipo podrá usar las armas silenciosas siempre que estén disponibles. Cualquier agente controlado por el ordenador equipado con Sensores de Latidos, los usará en este modo. Procura que no todos los agentes de un equipo estén provistos con estos sensores, porque en este modo, o en los demás, vendrá bien que alguien tenga lista un arma. En este modo los agentes se moverán agachados.

Escolta (Escort): Este modo es parecido al de Asalto, excepto en que los equipos deben estar en este modo para conseguir que los rehenes les sigan. De otra forma, los rehenes se quedarán donde estén. Los rehenes continuarán siguiendo al equipo tanto como dure su modo de Escolta. Antes de conducir a los rehenes a la zona de extracción, asegúrate de que el camino esté libre de terroristas, puesto que, en caso contrario, pueden hacer fuego contra los rehenes antes de que puedas ponerlos en libertad.

Además de los cuatro modos, puedes seleccionar la velocidad a la que tus equipos se moverán. La Velocidad no sólo consiste en la rapidez con la que se mueve el equipo, sino también en la cantidad de riesgo que se asume en relación al combate. Existen tres Velocidades.

Relámpago (Blitz): En esta velocidad, los equipos corren entre los puntos de paso y mantienen una formación compacta. Además, pueden disparar más rápidamente que en otros modos, lo que puede provocar disparos en direcciones equivocadas; en consecuencia, esta velocidad puede ser peligrosa para los rehenes o para otros equipos situados en el área. Por tanto, ten cuidado cuando lo uses.

Normal (Normal): esta es la velocidad por defecto. Los equipos en esta velocidad caminan desde un punto de paso a otro y mantienen una formación más abierta. Además, los equipos ponen un poco más de cuidado cuando usan las armas de fuego.

Cauteloso (Cautious): Los equipos en esta velocidad avanzan caminando y hacen paradas frecuentes para mirar a su alrededor y asegurarse de que todo está despejado. Además mantienen una formación abierta.

Los agentes harán pausas y comprobarán el objetivo antes de hacer fuego. Aunque esta velocidad parece la más segura, la pausa puede dar a los terroristas la oportunidad de disparar primero tanto contra el equipo como contra los rehenes.

FASE DE PLANIFICACIÓN

ACCIONES ESPECIALES (SPECIAL ACTIONS)

Dependiendo de la localización o de la condición de un punto de paso, podrás dar órdenes a un equipo para que realice acciones especiales mientras esté ahí.

Hay seis acciones especiales, bastante importantes, dentro del menú de Órdenes. Estas acciones sólo estarán disponibles cuando las puedas ejecutar. Las tres primeras requieren que el punto de paso se sitúe cerca de una puerta o una entrada. Las tres siguientes requieren que haya un Código de Marcha asignado al punto de paso. También podrá haber acciones especiales adicionales, dependiendo de la misión.

Foguear Habitación (Flashbang Room):

Esta acción especial ordena al equipo a lanzar una granada de foguero (flashbang) en una sala después de abrir la puerta pero antes de que el equipo haya entrado. Esta acción también se aplica a las entradas sin puertas. La granada no suele dañar a los rehenes ni a los terroristas que haya dentro de la sala. Sin embargo, quedan momentáneamente cegados y aturridos, dando unos segundos cruciales para permitir a tu equipo entrar en la sala y acabar con los terroristas. A menos que necesites pasar inadvertido, es una buena idea lanzar una granada de foguero en todas las habitaciones en las que pueda haber terroristas, sobre todo si tienen rehenes. Cuando estés usando este tipo de granadas, tienes que procurar que tus agentes no las miren para evitar que queden aturridos. Su visión (la tuya) quedará dañada y su puntería con las armas se reducirá temporalmente. Esta acción sólo puede realizarse cerca de una puerta.

Fragmentar Habitación (Frag Room):

Esta acción especial es parecida a la anterior, excepto en que el equipo lanza una granada de fragmentación (frag grenade) dentro de la sala. Esto puede herir o incluso llegar a matar a los ocupantes de la sala, así que no debes usarla si hay algún rehén dentro. Además, la granada no es un método muy mortífero. Si los

terroristas ven la granada pueden huir o cubrirse antes de que explote. Esto también se aplica a las granadas de foguero. Por tanto, ten preparadas tus armas y entra con cuidado en las salas. De todas formas, aunque la granada no logre matar a los terroristas, conseguirá aturdirlos. Esta acción sólo puede aplicarse cerca de una puerta.

Reventar Puertas (Breaching Door):

Esta acción especial ordena a un equipo a colocar una carga explosiva rompedora (breaching charge) en una puerta, y detonarla para entrar. Si hubiera un Código de Marcha asignado a ese punto de paso, el equipo colocará la carga rompedora tan pronto como llegue, pero no la hará detonar hasta que el Código de Marcha se active. Las cargas rompedoras actúan como una granada de foguero, aturdiendo a los que estén en la sala. Por tanto, si la usas para entrar en una sala que contiene rehenes, asegúrate de que no están cerca de la puerta. Si un equipo tiene que atravesar una puerta cerrada y no tiene una carga rompedora o no se les ha ordenado que la usen, usarán una escopeta para disparar a la cerradura hasta que se abra. Si ninguno de los agentes lleva una escopeta o una carga rompedora, usarán métodos alternativos dependiendo de sus Pautas de Combate. Esta acción sólo se puede ejecutar cerca de una puerta.

Francotirador (Sniper):

Aunque esta acción especial la usarán normalmente los francotiradores, también se le puede asignar a un equipo que no tenga estos especialistas. Los disparos de precisión sólo se pueden asignar a un punto de paso que tenga un Código de Marcha. Básicamente ordena al equipo que se detenga y empiece a disparar. Cuando pulses el botón Disparar, en el menú de Órdenes, deberás hacer clic con el botón derecho en una posición del mapa. Esto ordenará al francotirador (sniper) que dispare hacia ese punto. Durante esta acción uno de los miembros del equipo siempre defenderá al tirador o tiradores.

Un equipo francotirador debería estar formado normalmente por un francotirador y otro agente, para mayor seguridad. Sin embargo, los

FASE DE PLANIFICACIÓN

francotiradores pueden operar individualmente o incluso en equipos más grandes. Si un equipo sin rifles de francotirador recibe la orden de Disparar, el agente que tenga el mejor nivel como francotirador será el encargado de disparar su arma.

Cubrir (Cover): Esta acción especial encarga al equipo que cubra un arco de 180 grados. Después de pulsar en el botón Cubrir, hay que hacer clic con el botón derecho en el mapa para designar un punto en el que concentrar el equipo. Si el equipo consiste en un único agente, deberá desplazarse a lo largo del arco buscando terroristas. Con más agentes, se dividirá el arco de tal forma que tengan que recorrer sólo una parte. El equipo se agacha mientras realiza la acción de cubrir.

Defender (Defend): La acción de Defender es similar a la de Cubrir, pero con la defensa de las órdenes al equipo para que cubra los alrededores de la localización del equipo y todas las vías de aproximación al mismo tiempo en un ángulo de 360 grados. Los miembros del equipo irán agachados y tratarán de encontrar algún tipo de cobertura con la que protegerse.

Acciones Especiales Adicionales (Additional Special Actions): Dependiendo de la misión, puede haber otras acciones especiales. Estas pueden incluir desactivar una bomba (disarming a bomb) o colocar una mina (planting a bug). Las acciones pueden estar disponibles cuando el punto de paso del equipo esté contiguo a un objetivo tal como una bomba, un teléfono o un ordenador.

GUARDAR / CARGAR PLAN (SAVE / LOAD PLAN)



Una vez que estés satisfecho con tu plan, asegúrate de guardarlo usando el botón de Guardar / Cargar Plan, situado en la parte inferior derecha. Esto te permitirá volver a usar este plan más adelante. Si falla tu misión, probablemente tendrás que hacer algunos cambios en el plan. Para guardar el plan, pulsa el botón de Guardar / Cargar Plan.

Cambia el nombre del archivo que aparece en la parte superior de la ventana y pulsa Guardar. Para cargar un plan selecciona uno de ellos pulsándolo, y luego pulsa en Cargar.

MODOS VIGILANCIA (WATCH MODE)



Rogue Spear también incluye una opción en la que puedes observar integralmente el desarrollo de la misión completa en lugar de tomar parte activa en ella. Esta es la máxima demostración de tus habilidades de planificación. Para elegir el Modo Vigilancia (Watch Mode), pulsa en el botón situado en la parte inferior izquierda de la pantalla Ejecutar (Execute).

EJECUTAR (EXECUTE)



La pantalla Ejecutar (Execute) proporciona una revisión general de tu plan. También te permite seleccionar el equipo que quieras dirigir en el momento en que empiece la misión.

Ahora vete a la pantalla Ejecutar. Verás que contiene un sumario con los planes de tu misión formado por una lista con los cuatro equipos y los agentes que hay en cada uno de ellos. Activas uno de los cuatro equipos pulsando en él para seleccionarlo. Este es el equipo que usarás en primer lugar. No te preocupes demasiado por el equipo que hayas elegido aquí, porque puedes cambiarlo durante la misión.

Cuando estés listo para comenzar la misión y pasar a la Fase de Acción (Action Phase), pulsa en la flecha derecha de la parte de abajo. Aparecerá un cuadro de diálogo para verificar que quieres ir a la Fase de Acción. Toma una decisión y prepárate para empezar.

FASE DE PLANIFICACIÓN



FASE DE ACCIÓN (ACTION PHASE)

FASE DE ACCIÓN: INTERFAZ



Una vez que hayas entrado realmente en la misión, toda la acción aparecerá en esta pantalla.

La Fase de Acción (Action Phase) es donde realmente pones en práctica el plan creado durante la Fase de Planificación (Planning Phase). Comienza con los equipos situados en sus zonas de inserción, y termina cuando todos los objetivos hayan sido completados, la misión fracasa, o eres tú el que decide libremente terminarla. Esta fase de Rogue Spear tiene lugar en tiempo real, y tu determinas las órdenes mediante el teclado, el teclado y el ratón juntos, o el mando de control.

A no ser que estés en el Modo Vigilancia (Watch Mode), comenzarás la Fase de Acción con el control de uno de los líderes de equipo. Durante la misión podrás pasar de un equipo a otro, pero siempre estarás al mando del líder. La única forma de poder tomar el control de los que no sean líderes es que maten o incapaciten al que esté dirigiendo el equipo, con lo que asume el mando del equipo el siguiente según su veteranía o jerarquía.

La pantalla de la Fase de Acción está dividida en dos partes: la Pantalla de Cine (Cinema Window) y la Barra de Acción (Action Bar).

PANTALLA DE CINE (CINEMA WINDOW)

Esta ventana muestra las imágenes tal y como se ven desde la perspectiva del agente que estés controlando. Para cambiar las vistas, selecciona "Cambiar Campo de Visión" (Change Field of View). A medida que vayas cambiando entre los equipos, la visión alternará según el agente que esté mirando. Se puede jugar a Rogue Spear tanto en primera persona, como en tercera o bien con una vista cinematográfica. En primera persona verás aquello a lo que estés mirando a través de los ojos del agente. Ésta es la vista por defecto y la que probablemente uses más a menudo durante las misiones. La visión en tercera persona te sitúa detrás del agente, de tal forma que él o ella estará en la parte central de tu Pantalla de Cine. Es adecuada para moverse por zonas difíciles en los que necesites observar con cuidado dónde pones los pies. También proporciona un ángulo de visión más amplio. La tercera perspectiva consiste en una visión cinematográfica, que sólo puede emplearse durante las Repeticiones (Replay) o como observador en Multijugador. Esta perspectiva hace difícil el control del agente porque borra la retícula del punto de mira. Sin embargo, es genial cuando se usa el Modo Vigilancia.

EL PUNTO DE MIRA (TARGETING RETICULE)

En el centro de la pantalla de cine hay un pequeño icono rojo que representa tu punto de mira. A diferencia de lo que ocurre en otros juegos, el punto de mira de Rogue Spear tiene finalidades adicionales a la de mostrarte dónde está apuntando tu arma. También indica cuál es tu nivel de puntería.



Punto de Mira de Subfusil y de Pistola. (Submachine gun and pistol Reticule)



Punto de Mira de Escopeta. (Shotgun Reticule)



Punto de Mira de Francotirador. (Sniper Reticule)



Punto de Mira de Rifle de Asalto. (Assault Rifle Reticule)

El centro del icono representa el punto de mira del arma que has seleccionado. Mientras que esto es lo que usarás para apuntar el arma colocándolo sobre el punto de paso, no muestra realmente dónde harán impacto las balas. A medida que se mueve el agente se observa cómo las cuatro rayitas, denominadas Indicadores de Precisión, se alejan del centro, y vuelven hacia él. El Indicador de Precisión representa el área de dispersión. Cuando dispares un arma, las balas harán impacto en algún lugar dentro de la zona de dispersión. El tamaño de la zona de dispersión estará determinado por varios factores, observémoslos con más detalle. El tamaño fundamental del área de dispersión estará determinado por la habilidad del agente y la precisión propia del arma. Ésta será una característica fija a pesar de las posibles

modificaciones ulteriores. Cuanto mayor sea la habilidad del agente, menor será el área de dispersión. Sin embargo, el punto de mira nunca puede llegar a ser menor que el tamaño básico. En cambio, puede ampliarse en función de varios factores, que se pueden clasificar en dos categorías: constantes y momentáneos.

Los modificadores constantes del punto de mira afectan al tamaño actual del área de dispersión en un porcentaje fijo, siempre que el estado o la acción que cause la modificación esté aplicándose. Hay cuatro tipos de modificadores constantes.

MOVIMIENTO:

Cuanto más rápido se esté moviendo un agente, mayor será el modificador de la retícula. Si el agente se está moviendo hacia delante en línea recta, el área de dispersión no aumenta mucho. Sin embargo, si el agente se gira, el área de dispersión aumenta enormemente. Una vez que el movimiento cesa, el área de dispersión vuelve a su tamaño normal. Cuanto más alto sea el nivel de habilidad de un agente, más deprisa volverá a la situación normal.

CAMBIO DE POSTURA:

Al agacharse o levantarse el tamaño del área de dispersión también aumenta momentáneamente.

NIVEL DE CANSANCIO:

Cuando la fatiga aumenta, también se hace mayor el área de dispersión para el resto de la misión. También afecta a la velocidad para volver a la situación normal cuando el agente se detiene para apuntar con cuidado.

FASE DE ACCIÓN: INTERFAZ

FASE DE ACCIÓN: INTERFAZ

EL PUNTO DE MIRA (CONTINUACIÓN)

NIVEL DE SALUD:

Las heridas también afectan al tamaño normal del área de dispersión. Cuanto más herido esté el agente, mayor será el área. Este efecto durará hasta el final de la misión.

Los modificadores momentáneos del punto de mira tienen un efecto igualmente momentáneo sobre el tamaño del área de dispersión.

DISPARO:

Efectuar un disparo en ráfaga hace que el área de dispersión aumente ligeramente. Esto refleja la dificultad inherente en disparar múltiples ráfagas de forma precisa. Para comprobar este efecto, dispara con un arma primaria que sea totalmente automática y observa cómo va aumentando el área de dispersión con cada ráfaga que efectúas.

SER ALCANZADO:

Recibir el impacto de algo, ya sea un disparo, metralla o un golpe físico, del área de dispersión proporcionalmente al golpe. Este efecto se suma al de las heridas. Incluso, si un proyectil o un trozo de metralla no llega a producir una herida porque lo detiene el equipo de protección personal, el modificador de impacto seguirá aplicándose.

GRANADAS DE FOGUEO (FLASHBANG):

Observar la deflagración de una granada de fogeo producirá un gran incremento en el tamaño del área de dispersión. Después de unos pocos segundos vuelve a su tamaño normal.

FASE DE ACCIÓN: INTERFAZ

BARRA DE ACCIÓN (ACTION BAR)

La Barra de Acción está colocada en la parte inferior de la Pantalla de Cine. Proporciona toda la información que necesitas acerca de tu agente actual, así como del resto de los equipos que hay en la misión. En la parte izquierda de la barra hay un minimapa.

Nota: el mapa no aparecerá en monitores con una resolución inferior a 640 x 480.



dirección hacia la que está mirando cada agente. Cuando una persona haya sido detectada por alguno de tus agentes, o bien de forma visual, o bien mediante un sensor de latidos, aparecerá en el mapa. Los rehenes y las personas no identificadas aparecerán como círculos blancos mientras que los terroristas serán de color morado. Las personas que hayan muerto o quedado inutilizadas aparecen sombreadas con su mismo color.

VENTANA DEL MAPA (MAP WINDOW)

El Mapa se puede aumentar a pantalla completa mediante el minimapa que hay en la Barra de Acción (Action Bar).

Esta vista del mapa se centra en el equipo actualmente seleccionado, y es parecido al mapa que aparece en la Fase de Planificación. La parte superior del mapa indica la dirección hacia la que está mirando tu agente. Puedes usar este mapa para navegar a través de la misión mediante las líneas que conectan los puntos de guía. Puede permitirte ahorrar un montón de tiempo y evitar que te pierdas en edificios grandes con montones de salas. La escala del mapa se puede aumentar o reducir, además de usarlo a pantalla completa. También puedes observar un mapa independiente para cada equipo mediante el modo de cuatro mapas de la Barra de Acción (Action Bar). Una de las características más útiles del mapa es su facilidad para indicar dónde se encuentra la gente. Tus agentes están representados mediante círculos del mismo color del equipo al que pertenece. La rayita que se extiende desde el círculo indica la

FASE DE ACCIÓN: INTERFAZ



**PANTALLA DE ARMAS
(WEAPONS DISPLAY)**

La Pantalla de Armas (Weapons Display) está situada junto al mapa. En la parte superior aparece una imagen del equipamiento o el arma de fuego que se esté empleando en cada momento. En la parte de abajo se presenta el nombre del arma y el tipo de munición que se está usando. En la parte izquierda de la imagen hay un gráfico que muestra el ritmo de disparo asignado a las armas. Este índice muestra la cantidad de veces que disparará el arma cuando hayas apretado el botón de disparo.

Dependiendo del arma, podrás elegir entre disparar tiro a tiro (single shot), en ráfagas de tres disparos (three round bursts), en automático (full automatic), o con el seguro puesto (safety), que impide que el arma se dispare.

En la parte inferior izquierda de esta pantalla hay dos recuadros numéricos. El cuadro superior indica el número de disparos que quedan disponibles en el cargador activo. El recuadro de abajo indica el número de cargadores adicionales (extra magazines) que lleva el agente. Ten en cuenta que este segundo recuadro no incluye el cargador activado en el arma. Siempre será una buena idea que lleves el cargador a unos dos tercios de su capacidad antes de afrontar un área donde pueda haber terroristas. No querrás quedarte sin munición en medio del fuego cruzado. Cuando reemplazas un cargador parcialmente lleno, no lo pierdes. En su lugar, cuando te hayas quedado sin cargadores llenos, podrás usar los que están casi gastados.

Las cuatro siluetas de la parte inferior del muestrario de armas nos dicen lo que lleva cada agente. De izquierda a derecha se representan las armas primarias y secundarias, y los dispositivos uno y dos, respectivamente.



**PANTALLA DEL EQUIPO EN ACTIVO
(ACTIVE TEAM DISPLAY)**

La siguiente ventana que nos encontramos es la que presenta al equipo en activo. Contiene un retrato grande del agente que controlas, así como imágenes más pequeñas de los demás agentes del equipo. Junto a las imágenes se encuentran los nombres y la especialidad de cada agente, así como un indicador cardiológico, que muestra la salud del agente.

SALUD (HEALTHY):

Viene indicada mediante un hueco de color verde y una representación activa de los latidos. El latido cambia de acuerdo con el nivel de esfuerzo del agente.

HERIDO (WOUNDED):

Se indica con un hueco amarillo y una representación activa de los latidos.

INCAPACITADO (INCAPACITATED):

Se indica mediante un hueco naranja, con una representación de latidos poco activa.

MUERTO (DEAD):

Indicado mediante un hueco rojo, y el latido representado mediante una línea plana.

En la parte de abajo de la pantalla hay tres recuadros en los que se informa del modo y la velocidad del equipo actual, así como si dicho equipo se encuentra o no en pausa.

FASE DE ACCIÓN: INTERFAZ

**PANTALLA DE TODOS LOS EQUIPOS
(ALL TEAMS DISPLAY)**



Esta pantalla, situada en el extremo derecho de la Barra de Acción (Action Bar), contiene una lista de todos los equipos que forman parte de la misión. El cuadro de texto indica qué está haciendo el equipo en ese momento o si están esperando recibir un Código de Marcha. A la izquierda del cuadro de texto aparecen unos huecos pequeños. Cada uno representa a uno de los agentes del equipo, con un color distinto dependiendo de su estado de salud, siguiendo el mismo código descrito antes. A la derecha del equipo que estás controlando en ese momento aparecen tres galones amarillos.

Debajo de la lista de equipos hay dos indicadores que pueden encenderse. El que tiene forma de mano se enciende cuando se haya asignado el comando de Esperar Todos (All Hold). Esto ordena a todos los equipos que dejen de hacer lo que estaban haciendo, y se mantengan a la espera. El otro indicador con la retícula para apuntar es el control del Francotirador (Sniper Control). Cuando esté iluminado, todos los francotiradores estarán activados y dispararán a cualquier blanco que aparezca ante su vista. Por defecto, esta opción está desactivada. Esto te permite situar a todos los demás equipos en sus posiciones antes de que los francotiradores empiecen a acabar con los terroristas.



MODO DE ÓRDENES (ORDERS MODE)

El Modo de Órdenes (Orders Mode) te permite ordenar a tu equipo que lleve a cabo acciones especiales y usar el ratón para cambiar los Modos (Mode), la Velocidad (Speed) y asignar CÓDIGOS GO.

Al pulsar el botón de Modo de Órdenes, la Barra de Acción cambia y cesa tu control sobre el agente actual, pero puedes manejar un cursor. A partir de los nuevos menús que aparecerán podrás asignar CÓDIGOS GO o alternar entre la activación de las funciones de Esperar Todos (All Hold) y Francotirador (Sniper). También puedes cambiar el Modo (Mode) y la Velocidad (Speed) del equipo usando el ratón en vez de las teclas. Lo que hace esto realmente útil es la posibilidad de ordenar acciones especiales durante la misión.

FASE DE ACCIÓN: INTERFAZ

MODO DE ÓRDENES (ORDERS MODE)

Dado que las misiones no siempre salen según lo previsto, el Modo de Órdenes te permitirá dar instrucciones a los agentes que no sean líderes de equipo durante la Fase de Acción (Action Phase). Por ejemplo, si atraviesas una sala en la que quieres lanzar una granada de fogeo, pero no llevas ninguna, coloca a tu agente cerca de la puerta y ve al Modo de Órdenes. Una vez allí, pulsa el botón Foguear Habitación (Flashbang Room) y uno de los agentes de tu equipo que lleve una granada de fogeo avanzará hacia delante y la lanzará. También puedes pedir a los agentes de tu equipo que arrojen una granada de fragmentación en la sala (Frag Room) o que revienten una puerta (Breach Door). Además de estas acciones, se puede ordenar a los equipos Disparar (Snipe), Cubrir (Cover) o Defender (Defend). Sin embargo, a diferencia de la fase de planificación, estas órdenes no tienen que ser dadas necesariamente en un punto de paso mediante el Código de Marcha. En este caso, pulsa en la selección deseada del Modo de Órdenes, y el equipo se detendrá para empezar a tomar posiciones del modo adecuado para ejecutar la orden. Se quedarán así hasta que pulses en el botón de la orden Esperar (Hold) para liberarlos. Utiliza esta orden cuando tengas que controlar a otro equipo. Puedes emplear al líder del equipo para que elija la dirección que el equipo deberá tomar para la orden de Cubrir. Para la orden de Disparar, concentra la visión del líder del equipo en el modo de Francotirador y apunta el punto de mira en el área sobre el que quieras realizar los disparos. La orden de Defender no es direccional, por tanto, no tienes que elegir un lugar al que mirar. Otras acciones especiales que se pueden elegir dependen de la misión. Si uno

de los objetivos consiste en desactivar una bomba, cuando el equipo esté cerca de la bomba puedes ordenarle Desactivar Bomba (Disarm Bomb) en el Modo de Órdenes.

Lo que hace que esta característica sea tan útil es que no tienes que depender del líder del equipo para evitar todas las sorpresas que puedan surgir durante una misión.

CONTROLAR A TU AGENTE

Tendrás que tener un ojo puesto en lo que están haciendo todos los equipos durante la misión, dado que tu responsabilidad principal consiste en dirigir personalmente a tu equipo para que lleve a cabo la tarea asignada. De hecho, si has realizado un buen trabajo de planificación de la misión, el resto de los equipos deberían ser capaces de llevar a cabo sus cometidos con muy poca ayuda por tu parte.

DISPARAR Y MOVERSE (FIRE AND MOVEMENT)

El éxito o el fracaso de las tácticas del Combate Cuerpo a Cuerpo depende de la ejecución adecuada del disparo y el movimiento. Durante la misión, los equipos se desplazan a pie. Tus agentes también están limitados a los tipos de movimiento más habituales por los equipos SWAT y HRT. No es posible saltar o correr a toda velocidad porque la preocupación principal para los agentes es en todo momento mantener el control sobre sus armas.

Hay dos posturas básicas que los agentes pueden emplear: agachados (crouched) o de pie (upright). En la postura de pie los agentes pueden avanzar más deprisa y maniobrar con más facilidad. Sin embargo, el agente también ofrece un blanco más fácil para el enemigo y es más posible que sea derribado. Cuando está agachado, es más difícil detectar al agente o dispararle porque está situado en un nivel inferior. En algunas misiones hay objetos que pueden permitir que los agentes se agachen detrás de ellos para cubrirse. Si corres agachado no podrás disparar. Para correr, mantén apretado el botón derecho del ratón u otra tecla asignada mientras estés dando instrucciones de movimiento. También puedes moverte más despacio manteniendo apretada la tecla adecuada.

Las esquinas y las entradas de las salas pueden ser los lugares más peligrosos de una misión. Por tanto, tendrás que tener mucho cuidado cuando las estés atravesando. Para poder ver rápidamente qué hay al otro lado de la esquina puedes echar un vistazo. Esto reduce tu exposición a la detección así como al fuego

enemigo. Debes tener mucho cuidado cuando estés echando un vistazo. Los terroristas te descubrirán si te quedas demasiado tiempo en dirección hacia ellos. Cuando des la vuelta a una esquina, mira hacia la pared y muévete de lado frente a ella. Tan pronto como los terroristas estén a la vista, podrás efectuar el primer disparo, puesto que ya estarás de cara hacia ellos, a menos, obviamente, que ya estén ellos mirándote a ti.

MOVIMIENTO VERTICAL (VERTICAL MOVEMENT)

Los agentes pueden subir y bajar escaleras para cambiar de piso con sólo llegar hasta ellas. Sin embargo, para subir escaleras u otros objetos que requieran el uso de las manos camina hasta el objeto y pulsa la tecla de acción "manipular entorno" (manipulate environment). Para dejar de subir vuelve a pulsar la tecla. No puedes usar los objetos de inventario o manipular otros mientras estés escalando.

FASE DE ACCIÓN: CONTROL

FASE DE ACCIÓN: CONTROL

USAR ARMAS Y EQUIPAMIENTO (USING WEAPONS AND EQUIPMENT)

El principal elemento que estarás usando durante tu misión será el arma primaria. Es muy fácil usarla. No tienes más que apuntar con el punto de mira hacia el enemigo y pulsar el botón o la tecla de disparo. El modo en que funciona el punto de mira quedó explicado en la sección anterior. Para cambiar a un elemento de inventario distinto tendrás que pulsar la tecla correspondiente. Cuando estés usando las granadas, cuanto más tiempo mantengas apretado el botón, más lejos la arrojarás. Dado que en condiciones normales no querrás mirar la explosión de una granada, sea de foguero o de fragmentación, es una buena idea arrojarla mientras te asomas por la esquina o tratar de que rebote en una pared para que vaya a caer a la vuelta de la esquina.

Hay otros muchos objetos que también puedes usar en la Fase de Acción.

Sensor de Latidos (Heartbeat Sensor): El sensor de latidos es un pequeño gran artilugio para detectar terroristas y rehenes sin tener que poner en riesgo a tus agentes. En algunas misiones (normalmente cuando los terroristas se han hecho fuertes en algún lugar con unos cuantos rehenes), los sensores se colocarán alrededor del edificio para proporcionar información automáticamente. Sin embargo, en el resto de los casos tendrás que llevar los sensores por ti mismo. Suele ser una buena idea que uno de los agentes de cada equipo lleve un sensor a menos que no lo necesiten, como los equipos de francotiradores. Los equipos del modo de reconocimiento usarán los sensores mientras avanzan de un punto de paso a otro. Si tu agente está llevando un sensor debes seleccionarlo como objeto actual para poder usarlo. El sensor detecta personas en todas las direcciones siempre que estén cerca. Sin embargo, su margen de acción aumenta sensiblemente en la dirección en la que estás mirando. Para sacarle el mejor partido al sensor, puedes aumentar el minimapa a pantalla completa y girar al agente para que registre más lejos en todas las direcciones. Si eres capaz de localizar un terrorista antes de llegar hasta él será mucho más fácil evitarlo o capturarlo antes de que se entere de que andas cerca.

Equipamiento de Artificiero (Demolitions Kit): Este equipamiento se puede usar por los agentes para disminuir la cantidad de tiempo requerido para completar las tareas tales como la desactivación de una bomba. Para utilizarlo, pulsa el botón o la tecla de “manipular entorno” (manipulate environment) mientras estés mirando el objeto.

Equipamiento Electrónico (Electronics Kit): Este equipamiento puede ser usado por los agentes para reducir la cantidad de tiempo requerido para completar tareas tales como la desactivación de los sistemas de seguridad o la instalación de dispositivos de vigilancia. Para usarlo, pulsa el botón o la tecla de “manipular entorno” (manipulate environment) cuando estés cerca y mirando al objeto.

Equipamiento de Forzar Puertas (Lockpick Kit): Este equipamiento se puede usar para que los agentes reduzcan la cantidad de tiempo necesario para abrir la cerradura de una puerta. Para usarlo, pulsa la tecla o botón “manipular entorno” (manipulate environment) cuando estés cerca de una puerta, mirándola.

Prismáticos (Binoculars): Sirven para ver de cerca aquellos objetos, además de los propios terroristas, que estén demasiado lejos. Para usarlo, tienes que hacer que los prismáticos sean el objeto actual. La tecla o botón de “vista de francotirador” (sniper view) aumenta la visión a 4 y 8 veces su tamaño real. Además, los prismáticos incluyen un telémetro incorporado que te proporciona la distancia que hay al objeto sobre el que está centrada la vista. Es bueno asignar este artículo a los líderes de los equipos para que supervisen las áreas antes de comenzar el asalto.

PUERTAS Y OTROS OBJETOS (DOORS AND OTHER OBJECTS)

Durante las misiones tendrás que atravesar puertas y activar interruptores o palancas. Para abrir o usar estos objetos acércate a ellos y pulsa el botón o tecla de “manipular entorno” (manipulate environment). Si una puerta está cerrada con llave, el agente debe abrir la cerradura mediante la tecla “manipular entorno” y volver a pulsar para abrir la puerta. Por otra parte, también podrás abrir la puerta derribándola mediante cargas rompedoras (breaching charges) o una escopeta (shotgun). Ya se comentaron con más detalle estos sistemas de apertura de puertas en la sección de Misiones de Entrenamiento. En algunas misiones deberás llevar a cabo acciones especiales, como instalar un equipo de vigilancia, colocar explosivos o desactivar una bomba. Aunque puedes dar órdenes para acciones especiales a un equipo durante la Fase de Planificación o con el Modo de Órdenes, también puedes llevar a cabo las acciones por ti mismo. Sólo tienes que caminar hasta el punto de paso y pulsar la tecla o botón de “manipular entorno”.

CONTROL DINÁMICO DEL EQUIPO (DYNAMIC TEAM CONTROL)

Durante una misión las cosas pueden salir mal y el plan se puede venir abajo. En estas situaciones tendrás que hacer algo más que limitarte a controlar a tus agentes. Esto puede incluir alternar entre equipos, asignar CÓDIGOS GO, cambiar modos, etc. Como líder del equipo, allá donde vaya tu agente el resto del equipo de disparo le seguirá. En algunas circunstancias, puede que quieras dejarlos atrás y hacer un reconocimiento rápido por ti mismo. Pulsa la tecla de Esperar (Hold) y el resto del equipo se quedará donde está asumiendo una postura de defensa. Para permitirles que vuelvan a entrar en acción vuelve a pulsar la tecla de Esperar. Si están dentro de tu campo visual, vendrán hacia ti. Si no es así, tendrás que volver hacia ellos hasta que puedan verte. El

comando Esperar también puede usarse para evitar que tu equipo avance mientras te vas a dirigir a otro equipo. Hay un comando distinto denominado Esperar Todos (All Hold), que ordena a todos los equipos que se queden quietos. Úsalo cuando las cosas empiecen a ponerse feas para detener el avance hasta que decidas qué hacer para resolver la situación. Durante la misión, puedes usar los CÓDIGOS GO para coordinar las acciones de todos tus equipos. Los CÓDIGOS GO se deben establecer durante la Fase de Planificación. Sin embargo, se ejecutan durante la misión. El indicador de Todos los Equipos (All Teams Display) en la Barra de Acción (Action Bar) te permite saber si un equipo está esperando a un Código de Marcha. Espera a que todos los equipos estén preparados para darles el Código de Marcha, pulsando la tecla adecuada. Algunas misiones requieren que alternes entre equipos para llevar a cabo acciones difíciles. O puede darse el caso de que quieras controlar otro equipo mientras el tuyo está esperando o dando cobertura. Alterna entre equipos usando las teclas de Equipo Siguiente (Next Team) y Equipo Anterior (Previous Team). Antes de abandonar un equipo, asegúrate que, o bien se quedan esperando o bien han recibido órdenes acerca de lo que deben hacer mientras estás controlando a los demás. Puede que te resulte útil volver a la sección del Modo de Órdenes en la sección quinta del Interfaz de la Fase de Acción.

FASE DE ACCIÓN: CONTROL

MODOS VIGILANCIA (WATCH MODE)

En cualquier momento del juego puedes activar el Modo Vigilancia (Watch Mode) pulsando la tecla de selección de "Observar" (Watch). Cuando estés en el Modo Vigilancia podrás alternar entre los equipos y cambiar la cámara entre las vistas de primera y tercera persona. Sin embargo, no podrás dar órdenes ni instrucciones, a excepción de CÓDIGOS GO. Ésta es una buena forma de comprobar hasta qué punto tu plan es adecuado.



FINALIZAR LA MISIÓN (ENDING THE MISSION)

La Pantalla de Resultados (Results Screen) te permite revisar las estadísticas de la misión después de haberla terminado.

Si deseas acabar una misión antes de haber llegado al final, puedes hacerlo en cualquier momento pulsando la tecla ESC. Esto hará que aparezca una ventana de menú desde la que podrás salir o ejecutar otras acciones, como ir al Menú Principal (Main Menu), o al Menú de Opciones (Options Menu). El Menú de Opciones te permite remapear las teclas sin tener que salir de la Fase de Acción.

Cuando los objetivos se hayan llevado a cabo, la misión terminará con éxito. Aparecerá una pantalla de resultados que muestra las estadísticas de la misión. Si quieres

ir a la siguiente misión de la campaña, pulsa en la flecha derecha que aparece abajo. Sin embargo, si no estás del todo satisfecho porque algún agente importante ha sido abatido, o porque has perdido demasiados agentes, no aceptes la misión. En vez de hacerlo, pulsa en la flecha izquierda para repetirla.

La misión también terminará si todos tus agentes mueren o si es imposible alcanzar tus objetivos. Esto puede darse cuando muere un rehén o explota una bomba. Cuando esto ocurra, deberás repetir la misión. Si eliges Reintentar Acción (Retry Action), volverás a empezar en la Fase de Planificación para realizar los ajustes y modificaciones adecuadas para tu plan. En la parte inferior derecha de la Pantalla de Resultados hay dos botones que te permiten guardar la Repetición o borrarla. Si eliges guardar, aparecerá un cuadro de diálogo pidiéndote que le asignes un nombre al archivo de Repetición. Desde el Menú Principal podrás acceder a la Pantalla de Repetición y ver la misión a tu gusto. En el mundo real, los Equipos de Rescate de Rehenes emplean un montón de tiempo revisando las misiones previas paso por paso. Dado que ninguna misión es perfecta, siempre habrá algo nuevo que aprender de los errores. También podrás descubrir qué es lo que ha funcionado mejor para poder volver a emplearlo en próximas misiones.



MODO MULTIJUGADOR (MULTIPLAYER MODE)



La pantalla de Menú Multijugador te permite conectarte y comenzar una partida multijugador.

CREACIÓN DE UNA PARTIDA (CREATING A GAME)

Rogue Spear ofrece un completo y desafiante Modo Multijugador en el que los jugadores pueden competir unos contra otros o trabajar juntos. El modo Multijugador requiere una conexión TCP/IP adecuadamente configurada. Si necesitas ayuda para comenzar, lee el archivo Léeme. Para comenzar una partida multijugador, pulsa Multijugador en el Menú Principal y pasarás a la pantalla del menú Multijugador en la que te puedes conectar a una partida o iniciar una tú.

Unirse a una Partida (Join Game): Si estás conectado a una Red de Área Local (LAN) a través de una conexión TCP/IP, las partidas creadas en la red aparecerán en la lista de Servidores. Pulsa uno de los servidores y a continuación el botón Unirse para conectarte a ese servidor. Esto sólo encontrará los servidores que haya en tu LAN, no todos los que existen en Internet.

Crear Partida (Create a Game): Pulsa este botón para crear una partida nueva y designar tu ordenador como servidor de la misma. Pasarás a la pantalla de Sesión Multijugador (Multiplayer Session) para que configures la partida nueva. Consulta la sección "Configurar una Partida".

Conexión Manual (Manual Join): Este método de unirse a una partida es necesario si deseas conectarte a una dirección IP específica en Internet o en una LAN. También te permitirá conectar dos o más ordenadores a través de Internet sin tener que conectarte primero a MSN Gaming Zone o Mplayer. El siguiente proceso es necesario para configurar una partida utilizando la función Conexión Manual:

- 1) El ordenador que actúa como servidor de la partida, o Anfitrión (Host), se conecta a una red TCP/IP a través de una LAN o de Internet.
- 2) El Anfitrión debe entonces seguir las instrucciones detalladas más adelante para determinar el número IP del Anfitrión.
- 3) Después de recibir el número IP del Anfitrión, el cliente (Client) pulsa en el botón Conexión Manual.
- 4) Desde la pantalla de Conexión Manual, el cliente debe pulsar dentro del cuadro de texto del Anfitrión para introducir el número IP del ordenador del Anfitrión.
- 5) Pulsa dentro del cuadro de texto Puerto (Port) para introducir el número de puerto, que por defecto es 2346.
- 6) Pulsa el botón Unirse (Join) y deberías quedar conectado al Anfitrión. La pantalla del Anfitrión mostrará que el cliente se une a la partida desde la pantalla de Configuración del Servidor.

CÓMO OBTENER EL NÚMERO IP DEL ANFITRIÓN:

- 1) Conéctate a tu proveedor de Internet.
- 2) Pulsa en tu botón de Inicio.
- 3) Pulsa Ejecutar.
- 4) Teclea WINIPCFG.
- 5) Pulsa la flecha a la derecha de la ventana desplegable y selecciona el adaptador PPP de la lista (si es necesario). Toma nota del número en la ventana de la dirección IP. Esta es tu dirección IP de Internet actual, que necesitarás dar a los otros jugadores que deseen unirse a tu partida en Internet. Esta dirección normalmente cambia cada vez que desconectas y te vuelves a conectar a tu proveedor de Internet.

Información del Servidor (Server Info): Cuando resaltas un servidor LAN en la Lista de Servidores, puedes obtener más información sobre él pulsando este botón.

MPlayer: Si pulsas este botón, saldrás de Rogue Spear, se abrirá tu Explorador de Internet por defecto y pasarás al sitio web de MPlayer. Más adelante en esta sección hay incluida más información sobre MPlayer.

MSN Gaming: Si pulsas este botón, saldrás de Rogue Spear, se abrirá tu Explorador de Internet por defecto y pasarás al sitio web de MSN Gaming Zone. Más adelante en esta sección hay incluida más información sobre MSN Gaming Zone.

MODO MULTIJUGADOR

CONFIGURAR UNA PARTIDA (SETTING UP A GAME)



La pantalla de Sesión Multijugador (Multiplayer Session Screen) es donde configuras una partida.

Tanto si creas una partida como si te unes a una, irás a la pantalla de Sesión Multijugador (Multiplayer Session Screen). En la parte izquierda de la pantalla están todos los jugadores que se han unido a la partida. A la derecha están los menús de Opciones de Jugador (Player Options) y Opciones de Sesión (Session Options). Debajo de ellos está el Mensaje del Día (Message of the Day) del servidor. Cada jugador puede ajustar las Opciones de Jugador, pero sólo el servidor puede cambiar las Opciones de Sesión.

En la parte inferior de la pantalla hay seis botones que sólo los puede pulsar el servidor.

Bloquear Equipos (Lock Teams): El servidor puede bloquear los equipos para que así los jugadores no puedan cambiar de unos a otros. Una vez los equipos estén bloqueados, el servidor puede seleccionar a un individuo y después pulsar un botón de equipo, con lo que ese individuo pasará al equipo seleccionado.

Restricciones de Equipamiento (Kit Restrictions): El servidor tiene la capacidad de permitir o prohibir cualquier objeto concreto de los equipamientos, con esta opción. Al pulsar este botón se abre la pantalla de Restricciones de Equipamiento, en la que junto a cada artículo hay una casilla para activarlos o desactivarlos.

Expulsar Jugador (Eject Player): El servidor puede expulsar a un jugador resaltando su nombre y a continuación pulsando este botón.

Utilizar Contraseña (Use Password): El servidor puede activar o desactivar la protección de contraseña con este botón y también cambiar la contraseña en el cuadro correspondiente.

Bloquear Servidor (Lock Server): Pulsando este botón, el servidor puede evitar que se unan más jugadores a la partida.

Menú Principal (Main Menu): Este botón te saca de la partida multijugador y te lleva al Menú Principal (Main Menu).

OPCIONES DE JUGADOR (PLAYER OPTIONS)

Todos los jugadores pueden entrar en este menú, que te permite elegir una especialidad para tus agentes y seleccionar las armas y el equipamiento para la misión. Algunos objetos pueden no estar disponibles debido a las restricciones de equipamiento que haya habilitado el servidor. En las partidas multijugador, tienes acceso a algunos objetos que no están disponibles en las misiones de un solo jugador.

Perturbador de Sensores de Latidos (Heartbeat Jammer): Este es un dispositivo portátil que evita la obtención de lecturas con sensores de latidos por parte de otros jugadores en un radio determinado alrededor del jugador que lo sostiene. Para activarlo, conviértelo en el objeto actual.

Perturbador de Sensores de Latidos Fijo (Stand Alone Heartbeat Jammer): Se trata de un aparato similar al anterior, salvo que puede ser situado en el suelo para no tener que transportarlo. Este objeto puede ser destruido. Para activarlo, conviértelo en el objeto actual y luego aprieta el botón o la tecla de disparo para dejarlo en el suelo.

C-4: Este es un pequeño bloque de explosivo plástico calidad C-4, uso militar, de menos de 1 kilogramo de peso, con un detonador por radio incorporado. El jugador puede colocarlo en cualquier sitio del suelo y detonarlo desde cualquier punto del mismo nivel. Funciona de manera parecida a las granadas de fragmentación, aunque con un radio de alcance menor. Para colocar el C-4, conviértelo en tu objeto actual y pulsa el botón o la tecla de disparo.

MODO MULTIJUGADOR

Sensor de Latidos Fijo (Stand Alone Heartbeat Sensor): Es similar al dispositivo portátil, con la excepción de que se coloca en un punto del suelo y detecta dentro de un radio fijo. Este artículo puede ser destruido. Para utilizarlo, conviértelo en tu objeto actual y pulsa el botón o la tecla de disparo para colocarlo en el suelo.

Imitador de Latidos (False Heartbeat Puck): Este es un artículo que se puede dejar en el suelo y que produce una señal de latidos que imita a los de la persona que lo ha colocado. Este objeto puede ser destruido. Para utilizarlo, conviértelo en el objeto actual y pulsa el botón o la tecla de disparo para situarlo en el suelo.



OPCIONES DE SESIÓN (SESSION OPTIONS)

Este menú es utilizado por el servidor para configurar la partida. Primero, selecciona un Tipo de Partida, Competitivo (Adversarial) o Cooperativo (Cooperative). En Competitivo, los jugadores compiten unos contra otros y en Cooperativo juegan juntos contra el ordenador. Las Reglas de Juego (Game Rules) dictan los objetivos de la partida. Todas las reglas se tratan más adelante en esta sección. Para las partidas competitivas, puedes elegir el mapa en el que deseas jugar. Cada mapa tiene dos opciones: con o sin terroristas controlados por ordenador. Los terroristas simplemente añaden más peligro, como un equipo hostil adicional. El siguiente paso es elegir los puntos de inserción. La duración de la partida puede ser ilimitada, (-: -) o desde un minuto hasta una hora. Por último, se elige el tipo de Uniforme (Uniform) que llevan los jugadores. Otras opciones incluyen que los enemigos puedan ser vistos en el mapa sin utilizar sensores de latidos, selección automática de blancos, mapas aleatorios (random maps), equipos aleatorios (random teams), inserciones aleatorias (random insertions) y el uso de restricciones de equipamiento (kit restrictions). Cuando todo está listo, el servidor pulsa en la flecha de la derecha para comenzar la partida, iniciándose una cuenta atrás para indicar a los otros jugadores que deben hacer los cambios de última hora si lo necesitan. Sólo el servidor puede detener la cuenta atrás. Los jugadores que se unen a la partida pueden pulsar el botón Preparado (Ready) antes que el servidor para indicar que están listos para comenzar.

PARTIDAS COMPETITIVAS (ADVERSARIAL GAMES)

En las partidas Competitivas los jugadores intentan conseguir un objetivo con la oposición de otro jugador o grupo de jugadores. Estas partidas pueden ser de todos contra (free for all) o de un equipo contra otro (team vs team). En todas las partidas competitivas, hay una condición de victoria por defecto que es matar a todos los que no sean de tu equipo. Algunas partidas también tienen condiciones de victoria alternativas. En las partidas en las que hay terroristas, puedes ganar si los terroristas eliminan a todos los miembros de los equipos adversarios. En este tipo de partidas pueden jugar hasta 16 jugadores solos o en 2 equipos. En las partidas por equipos, puedes identificar a los miembros de tu equipo por una muestra del diseño del uniforme que aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla. Todos los miembros de tu equipo llevan un uniforme con el mismo diseño. En las partidas individuales, esta muestra será negra y todos vestirán el mismo uniforme.

SUPERVIVENCIA (SURVIVAL)

Supervivencia es una partida de todos contra todos en la que el objetivo es ser la última persona que quede con vida en un nivel. Nadie debe estar en el equipo de otra persona.

SUPERVIVENCIA POR EQUIPOS (TEAM SURVIVAL)

Supervivencia por Equipos es similar a Supervivencia. Cada persona debe seleccionar a uno de los dos equipos (Azul u Oro) al que unirse. El equipo ganador es el último que quede con al menos un miembro vivo.

EQUIPOS DISPERSADOS (SCATTERED TEAMS)

Esta modalidad consiste en una partida de Supervivencia por Equipos, pero que comienzan dispersados por el mapa en vez de empezar juntos en sus bases. Las bases son visibles como en la Supervivencia por Equipos estándar. Como en esta última modalidad, la partida terminará cuando sólo un equipo tenga aún miembros en activo, o si ambos equipos ya no tienen a ninguno.

CAZA AL TERRORISTA (TERRORIST HUNT)

La Caza al Terrorista es una partida de Supervivencia por Equipos en la que los terroristas están dispersados por todo el nivel. Además de la condición de victoria de ser el último equipo con un miembro en pie, tu equipo puede ganar si mata a más de la mitad de los terroristas del nivel (matar a 16 terroristas, puesto que hay 30 en el nivel). Los terroristas están situados aleatoriamente por el nivel.

CAZA DISPERSA (SCATTER HUNT)

La Caza Dispersa es el juego de Caza al Terrorista en el que los miembros de un equipo comienzan dispersos por el mapa.

ASESINATO (ASSASSINATION)

Asesinato es una variante de la Supervivencia por Equipos en la que cada equipo tiene un general que deben defender del otro equipo. Además de poder ganar eliminando al otro equipo completo, un equipo también puede obtener la victoria matando al general del equipo contrario.

ASESINATO DISPERSO (SCATTER ASSASSINATION)

Asesinato Disperso es una partida de Asesinato en la que los miembros de un equipo comienzan dispersos por el mapa y deben encontrar y defender a su general.

SALVA TU BASE (SAVE YOUR BASE)

Salva tu Base es otra variante de la Supervivencia por Equipos. En esta versión, cada equipo tiene una base, comenzando alejados de ella. Deben correr hacia su propia base a toda velocidad y desarmar la bomba que se encuentra allí antes de que el otro equipo encuentre su base y desarme la bomba correspondiente.

DOBLE FAROL (DOUBLE BLUFF)

Doble Farol es una partida de Supervivencia por Equipos con el objetivo añadido de intentar devolver a sendos rehenes de vuelta a tu base. Cada equipo comienza en su base con un rehén. Si alguno de los equipos mata a un rehén, ese equipo pierde.

FORTALEZA (STRONGHOLD)

Fortaleza consiste en una partida de Supervivencia por Equipos en la que el Equipo Oro debe impedir que el Equipo Azul entre en su base. Si el Equipo Azul introduce a un miembro del equipo en la Base Oro durante al menos 3 segundos, el Equipo Azul gana. Si cualquiera de los dos equipos consigue eliminar a todos los miembros del otro equipo, ese equipo gana.

DOBLE FORTALEZA (DOUBLE STRONGHOLD)

Las partidas de Doble Fortaleza son iguales que las de Fortaleza, con la excepción de que los dos bandos defienden su base, por lo que además de las condiciones de victoria anteriores, si el Equipo Oro puede introducir a una persona en la base del Equipo Azul durante al menos 3 segundos, ganará.

PARTIDAS COOPERATIVAS (COOPERATIVE GAMES)

En el modo Cooperativo, equipos de hasta 8 personas pueden trabajar juntos en una partida multijugador para terminar cada una de las misiones de un solo jugador en los diferentes grados de dificultad. El servidor puede seleccionar qué misión y en qué nivel de dificultad van a jugar cada uno de ellos. Además, el servidor puede elegir añadir compinches IA a una misión. Hay dos opciones para hacer esto: una es añadir un compañero (Add a Partner). Si se selecciona esta opción, cada persona recibirá un compañero hasta que haya 8 miembros en el equipo, o hasta que cada persona tenga un colega IA en su equipo. La otra opción es rellenar los equipos (Fill out Teams). Si se selecciona esta opción, el juego añadirá colegas IA adicionales para conseguir que el total de jugadores sea 8. El juego repartirá a estos colegas de forma equitativa entre los jugadores hasta que se quede sin ellos. Por ejemplo, si 3 personas deciden jugar cooperativamente en un nivel, el servidor rellena los equipos y como resultado, dos personas obtendrán dos colegas IA y una persona recibirá sólo uno.

Nota: las restricciones especiales en el equipamiento y el personal no son operativas en los niveles cooperativos multijugador, ni hay modo de campaña cooperativa multijugador, por lo que los efectos de una misión no se trasladan a la siguiente.

COMUNICACIÓN (COMMUNICATING)

Durante una partida multijugador, puedes comunicarte con los otros jugadores de varias formas. Pulsando la tecla de Charla Global (Global Chat), abres un cuadro de texto en la parte inferior de la pantalla. Cuando pulsas INTRO, se envía el mensaje a los otros jugadores. Para enviar mensajes sólo a tu equipo, pulsa la tecla de Charla de Equipo (Team Chat) para abrir el cuadro de texto, y a continuación envíalo de la misma forma. Cuando tu agente haya muerto, solamente podrás comunicarte con otros operativos igualmente muertos. Durante una partida de ritmo trepidante, no siempre es práctico perder el tiempo tecleando un mensaje, por lo que se han incluido teclas abreviadas. Estas teclas pueden ser personalizadas en el menú Opciones (Options). Cuando envías un mensaje abreviado pulsando las teclas configuradas durante una partida, tu equipo recibe el mensaje verbalmente. Dentro de la sección Remapear Teclas (Remap Keys) del menú Opciones, puedes personalizar 10 mensajes diferentes para cada tecla abreviada, y también puedes escoger que el mensaje tenga voz femenina o masculina y asignarle una acción. Cuando pulses la tecla abreviada correspondiente durante una partida multijugador, el mensaje será emitido a tu equipo y tu agente realizará la acción elegida para proporcionar mayor énfasis visual.

JUGAR DESPUÉS DE MUERTO (PLAY AFTER DEATH)

Cuando un jugador en una partida multijugador muere, puede observar la partida a través de los ojos de cualquier otro miembro de su equipo utilizando los botones Equipo Siguiente (Next Team) y Equipo Anterior (Previous Team) para pasar por todos los miembros de su equipo. Además, el jugador sigue teniendo control completo de su punto de vista.

MSN GAMING ZONE

¿Alguna vez has deseado poder jugar Rogue Spear con amigos o familiares que viven lejos de ti? Bueno, ¡pues AHORA PUEDES! ¡Agarra el CD, siéntate delante del ordenador, flexiona esos dedos ansiosos de apretar el gatillo y entra en MSN Gaming Zone! The Zone es un servicio de juegos GRATUITO que te permite jugar excitantes y desafiantes partidas a través de Internet. En The Zone puedes competir contra algunos de los mejores jugadores del mundo o simplemente conocer a gente para jugar de forma casual. The Zone es el lugar al que acudir para conseguir los últimos consejos, noticias y trucos sobre Rogue Spear. Cuando hayas sido hecho pedazos y hayas salido de Rogue Spear, date una vuelta por las muchas otras salas de The Zone. Prueba algunos de los juegos de cartas y de mesa favoritos, como Corazones, Picas y Backgammon. Son fáciles de jugar y tienen sistemas de puntuación con los que registrar tu ascenso al estrellato.

Para jugar en The Zone, necesitarás Internet Explorer (versión 3.02 o posterior) o Netscape Navigator (versión 4.0 o posterior).

HACERSE MIEMBRO GRATUITO DE MSN GAMING ZONE

Nota: si ya tienes un nombre y una contraseña y el software instalado, puedes saltarte los siguientes pasos e ir directamente a la siguiente sección, "Jugar a Rogue Spear en The Zone."

Conéctate a tu proveedor de Internet e inicia Internet Explorer o Netscape Navigator. Para ir al sitio web de The Zone, teclea <http://www.zone.com/>, y pulsa INTRO. En el sitio web de The Zone, pulsa Sign up free (Apuntarse gratuitamente) si no tienes un nombre y una contraseña. Crea un nombre y contraseña nuevos y pulsa Continue (Continuar). Introduce tu dirección de e-mail si tienes 18 años o más y pulsa Continue (Continuar). En la ventana "Download Core Zone Files" (Descargar Ficheros Básicos Zone), pulsa Start Download (Iniciar la Descarga) para instalar el software en tu ordenador. Cuando la instalación haya terminado y te hayas conectado, verás un símbolo de una pica en el cuadro de la derecha. Si pulsas "I see the Spade" (Veo la Pica), pasarás a una página de felicitaciones con enlaces al Tutorial de Nuevo Usuario y la lista de juegos.

MODO MULTIJUGADOR

JUGAR A ROGUE SPEAR EN THE ZONE

Asegúrate de tener instalado el software tanto de Rogue Spear como de The Zone en tu ordenador. Coloca el disco de Rogue Spear en la unidad de CD-ROM. Si se inicia la Reproducción automática, pulsa <Salir>. Conéctate a tu proveedor de Internet e inicia Internet Explorer o Netscape Navigator. Para ir al sitio web de The Zone, teclea <http://www.zone.com/>, y pulsa INTRO. En la barra de navegación, pulsa Inicio y selecciona Game Index (Índice de Juegos) en el índice que se encuentra en la parte izquierda de la página. Aparecerá la página Game Index que te muestra todos los juegos a los que puedes jugar en The Zone ordenados alfabéticamente. Encuentra Rogue Spear y púlsalo. En la ventana Sign In (Inscripción), teclea tu nombre y contraseña para The Zone y pulsa OK. Aparecerá la página de Rogue Spear en The Zone. Para comenzar a jugar, pulsa en una de las salas de Rogue Spear que aparecen en la página de la habitación del juego. Para ser el anfitrión de una partida, pulsa el botón Host (Anfitrión) y espera a que se unan otros jugadores. También puedes pulsar Quick Host (Anfitrión Rápido) en la barra de herramientas de la sala de partidas, y The Zone encontrará la primera mesa libre y te convertirá en el anfitrión de una partida nueva. Utiliza la función de chat para reclutar a los otros jugadores. Cuando todos los jugadores estén conectados y listos para comenzar, pulsa Launch (Inicio) para empezar, o, para unirse a una partida de otro jugador, pulsa el botón Join (Unirte). También puedes pulsar el botón Quick Join (Unirte Rápido) en la barra de herramientas de la sala de partidas y The Zone encontrará la primera mesa libre y te introducirá como jugador. Junto al nombre de cada jugador hay un indicador de latencia (Retrieve), que muestra la velocidad de tu conexión actual. Si te vas a unir a una partida, es recomendable que te

conectes a un anfitrión con un indicador de latencia verde. Si tienes algún problema, ve a la página Zone Help (Ayuda de The Zone) para más detalles.

MODO MULTIJUGADOR

MPLAYER

¿QUÉ ES MPLAYER.COM?

Mplayer.com es el servicio de juegos multijugador Nº 1 de Internet. Jugar a Rogue Spear en Mplayer.com significa que un jugador en un lugar distante puede desafiar a otros jugadores en otros lugares remotos, y todos ellos jugarán en tiempo real, como si de verdad estuvieran sentados en la misma habitación. Mplayer.com ofrece cientos de funciones innovadoras, incluyendo chat de voz en tiempo real que te permite provocar a tus adversarios y elogiar a tus compañeros de equipo verbalmente. Cuando te apuntas a Mplayer.com, te estás uniendo a una comunidad amistosa en la que puedes participar en torneos regulares, competiciones y acontecimientos especiales.

PRECIO Mplayer.com es GRATUITO. No hay tasas o cuotas mensuales para jugar a Rogue Spear en Mplayer.com.

Y ENTONCES, ¿POR DÓNDE EMPIEZO? Instalar Mplayer.com es sencillo, sólo tienes que seguir estos simples pasos ¡y ya estás en camino de disfrutar de la emoción de las partidas multijugador!

HAY VARIAS FORMAS DE INSTALAR MPLAYER.COM DESDE ROGUE SPEAR:

Desde el Menú de Ejecución Automática del CD-ROM, selecciona la opción Free Internet Play on Mplayer.com (Jugar Gratis en Internet en Mplayer.com). En el menú Inicio de Windows 95, selecciona este juego y la opción Free Internet Play on Mplayer.com (Jugar Gratis en Internet en Mplayer.com). Dentro de la partida, desde el menú Multijugador, selecciona la opción: Free Internet Play on Mplayer.com (Jugar Gratis en Internet en Mplayer.com). Esto iniciará el instalador de Mplayer.com que buscará Mplayer.com; si no lo tienes ¡nosotros instalaremos todo lo que necesitas! Sólo tienes que seguir las sencillas instrucciones de instalación. Durante el proceso, configurarás tu cuenta GRATUITA de Mplayer.com y seleccionarás tu nombre y contraseña de miembro de Mplayer.com. Después de instalar Mplayer.com tu explorador de Internet se abrirá y te conectará con la página de juegos de Mplayer.com. Asegúrate de tener el disco del juego en la unidad de CD-ROM. Pulsa "Play Now" (Jugar Ahora) para conectarte a Mplayer.com y dirígete al vestíbulo (lobby) de tu juego. Antes de entrar en el vestíbulo del juego, descargaremos automáticamente todos los archivos adicionales que puedas necesitar para que el juego se pueda ejecutar en Mplayer.com. Ahora ya estás en el vestíbulo del juego de Mplayer.com, en el que puedes hablar con otros jugadores tecleando tu mensaje y pulsando Intro. Para entrar en una Sala de Juego (Game Room), pulsa dos veces el icono de sala. Si quieres crear una Sala de Juego nueva, pulsa el botón Create Room (Crear Sala). ¡Ya casi está! Si entras en una Sala de Juegos existente, pulsa el botón "Ready to Play?" (¿Listo para Jugar?), o si creas una Sala, espera a los jugadores y luego pulsa "Launch Game" (Iniciar Partida). ¡Que te diviertas jugando en Mplayer.com!

ASISTENCIA TÉCNICA DE MPLAYER.COM

Mplayer.com cuenta con un personal de asistencia técnica altamente cualificado que estará encantado de responder tus preguntas sobre el servicio de Mplayer.com o resolver cualquier otro problema relacionado con el servicio. Si tienes problemas para instalar Mplayer.com, ponte en contacto con un representante de la asistencia técnica enviando un e-mail a support@mplayer.com. Para mayor información sobre Mplayer.com, visita nuestro sitio web en www.Mplayer.com.

INFORMACIÓN TÉCNICA

Necesitas la siguiente configuración de PC para instalar nuestro software y jugar partidas en Mplayer.com:

Requisitos de Sistema:

Windows® 95

Procesador Pentium

16 Mb RAM

Módem a 18.8 Kbps o superior

Acceso a Internet *

IE 3.02

*AOL, CompuServe y Prodigy todavía no admiten conexiones TCP/IP adecuadas para ejecutar juegos RÁPIDOS, aunque se pueden ejecutar juegos de baja latencia, como los juegos basados en turnos o los juegos de rol.



ARMAS Y EQUIPAMIENTO (WEAPONS AND EQUIPMENT)

ARMAS Y EQUIPAMIENTO

RAINBOW cuenta con una gran variedad de armas y equipamientos para su utilización durante sus misiones. Es importante que elijas adecuadamente el equipamiento para cada agente, consiguiendo así que dispongan de las herramientas adecuadas para cumplir las tareas asignadas durante la misión.

ARMAS PRIMARIAS (PRIMARY WEAPONS)



HK MP5A4

Subfusil preferido por los agentes antiterroristas de todo el mundo. La MP5 de Heckler & Koch es conocida por su fiabilidad y precisión, incluso cuando disparas en modo automático. RAINBOW utiliza la MP5A4 de 9 mm equipada con un selector de disparo de tiro a tiro, ráfagas de tres tiros y disparo automático.



HK MP5K-PDW

Se trata de una versión compacta del clásico MP5. Su culata retráctil y su ligereza hacen de este arma la elección ideal cuando no se puede utilizar un fusil o subfusil normal y donde un arma corta sirve para poco. Está equipada con selector de disparo tiro a tiro y automático.



HK MP5SD5

Los terroristas de todo el mundo temen los efectos de este arma. Su silenciador integral es tan efectivo que la detonación del proyectil es minúscula comparada con el chasquido del cierre al funcionar. El RAINBOW utiliza este tipo de subfusil cuando la precisión y el sigilo son fundamentales.



HK MP5/10A2

La HK MP5/10A2 es una variante mejorada del antiguo HK MP5 con una cámara adaptada para munición de 10 mm. El incremento del poder de parada debido a la munición más pesada, se ve contrarrestado por un retroceso superior. Está equipada con un selector de disparo tiro a tiro y automático.



HK MP5/10SD

Un HK MP5/10A2 equipado con un silenciador que proporciona un buen equilibrio entre potencia y silencio. Debido a que el silenciador no es integral (como en el MP5SD), la supresión del ruido no es tan completa.



HK UMP45

El HK UMP45 es el subfusil más novedoso del veterano fabricante de armas HK. El poder de parada de su cartucho de calibre .45 lleva consigo un aumento del retroceso y una velocidad de disparo menor.



HK UMP45SD

Un HK UMP45 equipado con un silenciador. Por supuesto que la supresión no es tan completa como con el silenciador integral de la MP5SD. Una buena elección cuando se necesita un equilibrio entre potencia y silencio.



CARABINE M-4

Una versión compacta del M-16, la M4 Carabina normalmente se emplea cuando se necesita la potencia de un rifle de asalto, pero sin el peso y el tamaño de estos. Es utilizada habitualmente por las fuerzas especiales de los EE.UU. e Israel. Viene equipada de fábrica con un selector de disparo tiro a tiro y automático.

ARMAS Y EQUIPAMIENTO



HK G3A3

El G3A3 es el rifle de asalto estándar de Heckler & Koch. Dispara la potente munición de 67 mm de la OTAN. Es el rifle de asalto de mayor precisión del arsenal de RAINBOW.



G36K

El Heckler & Koch G36K es un rifle de asalto más reciente. Su diseño compacto hace que sea útil en espacios cerrados, mientras que su munición de 5,56 mm penetrará la mayoría de los equipos de blindaje personales.



ENFIELD L85A1

La Enfield L85A1 (también conocida como el Arma Individual Enfield o SA80) es el arma reglamentaria de la infantería del ejército británico. Su diseño compacto sacrifica un tanto la precisión a cambio de maniobrabilidad.



STEYR AUG

Arma reglamentaria del ejército austriaco, el Steyr AUG es un rifle de asalto con aspecto futurista y un diseño compacto. Es adecuada para las misiones que requieran la manejabilidad de un subfusil combinada con el poder de parada de un fusil de asalto.



M16-A2

Cuando se necesita alcance o potencia de fuego adicionales, RAINBOW se decanta por el Colt M16A2. Más que experimentado, su calibre 5,56 penetra con facilidad el blindaje personal de Nivel II, además de tener el mayor alcance de todas las armas estándar de RAINBOW. Viene equipado de serie con un selector de disparo de tiro a tiro y de ráfagas de tres disparos.



M-14

El descendiente directo del clásico M1 Garand, el M14 dispara munición de 7,62 con extrema precisión. Ha sido parte del equipamiento del ejército norteamericano desde 1957.



BARRETT MODEL 82A1

El Barrett 'Light Fifty' ('Cincuenta Ligero') M82A1 fue el primer rifle de francotirador de calibre .50 que consiguió un uso generalizado. Su enorme longitud (1,55 m) y peso (13,4 kgs.) lo convierten en el rifle de francotirador más potente, voluminoso y preciso del arsenal de RAINBOW. Se debe extremar el cuidado cuando se utilice esta arma, ya que su munición de alta potencia Browning de calibre .50 puede atravesar múltiples blancos con tanta facilidad como lo hace con un bloque de motor.



PSG-1

Sin duda alguna, el rifle de francotirador de serie más preciso que hay disponible. Un favorito de las fuerzas de policía de todo el mundo, el PSG-1 viene equipado de serie con un visor de 6 aumentos y dispara la munición de 7,62 de la OTAN.



WALTHER WA2000

El rifle de francotirador más corto utilizado por el equipo RAINBOW, el diseño compacto del Walther WA2000 y su peso ligero lo convierten en el favorito de los francotiradores que necesitan moverse sigilosamente hasta posiciones difíciles. Su potente munición 300 de Winchester tiene más poder de detención que la ronda de 7,62 de la OTAN más común.



BENELLI M1

Utilizada tanto para reventar puertas como por resultar letal en combate a corta distancia, una buena escopeta táctica es un componente esencial para todos los equipos antiterroristas. RAINBOW utiliza la Benelli M1 Táctica de calibre 12, principalmente porque excelentes características de retroceso permiten a un usuario experto disparar con total acierto cinco cartuchos en menos de un segundo.



SPAS-12

La SPAS-12 es una escopeta de combate totalmente automática capaz de vaciar su cargador de 9 cartuchos en 2,25 segundos, lo que la convierte en el arma ideal para despejar, de enemigos, rápidamente una habitación.

ARMAS SECUNDARIAS (SECONDARY WEAPONS)



BERETTA 92FS 9MM

La Beretta Modelo 92FS es la pistola de 9 mm favorita de RAINBOW. Sus principales ventajas son su poco retroceso y su gran cargador en comparación con la más voluminosa .45.



BERETTA 92FS 9MM-SD

El supresor de sonido y de llamaradas especialmente diseñado de esta Beretta Modelo 92FS minimiza el peso y la longitud para mantener la precisión, a la vez que ostenta una impresionante reducción de sonido de hasta 32 dB. Es la pistola favorita de los especialistas en reconocimiento de RAINBOW.



HK .40 USP

Este arma es la favorita entre los que desean un equilibrio entre el tamaño y la potencia de disparo.



HK .40 USP-SD

El silenciador, fabricado por Knight Armament Corporation, proporciona a la HK .40 USP una excelente supresión de sonido.



HK .45 MARK 23

La robustez, fiabilidad y precisión extremas de la Mark23 ACP Calibre .45 de Heckler & Koch la han convertido en la pistola preferida de todas las fuerzas especiales de los EE.UU.



HK .45 MARK 23-SD

El supresor de sonido y llamaradas especialmente diseñado de esta HK MK23 prácticamente elimina las llamas de la boca del cañón y proporciona más de 35 dB de reducción de sonido. Una parte esencial de cualquier misión de RAINBOW que requiera potencia de fuego y discreción.



.50 DESERT EAGLE

La IMI .50 Desert Eagle es una pistola muy potente capaz de atravesar el blindaje personal, pero tiene un cargador limitado a siete proyectiles.



.357 DESERT EAGLE

Prima menor de la Desert Eagle .50, la munición calibre .357 Magnum de la IMI Desert Eagle tiene una potencia capaz de atravesar el blindaje personal a distancias cortas. Lleva un cargador limitado a ocho proyectiles.

EQUIPAMIENTO



EQUIPAMIENTO DE ARTIFICIERO (DEMOLITIONS KIT)

Este equipo acelera tanto la colocación como la desactivación de explosivos. Contiene equipamiento básico de diagnóstico eléctrico junto con las herramientas mecánicas esenciales para realizar el trabajo. Un cebador extra, hilo de mecha y un surtido de adhesivos completan el equipamiento.



EQUIPAMIENTO DE FORZAR PUERTAS (LOCKPICK KIT)

Mediante este equipamiento, la apertura de cerraduras se ve rápidamente mejorada. Su componente principal es una ganzúa automática altamente sofisticada capaz de abrir la mayoría de las cerraduras mecánicas en unos segundos. Las cerraduras de acceso electrónico o las de tarjeta magnética se abren utilizando un sistema clasificado que contiene las programaciones para las principales versiones de todas las combinaciones de tarjetas de acceso.



EQUIPAMIENTO DE ELECTRÓNICA (ELECTRONICS KIT)

Este equipo acelera la colocación de micrófonos de escucha, la manipulación de las cámaras de seguridad y las tareas electrónicas afines. Contiene un polímetro de alta precisión, baterías en miniatura, un circuito de comprobación y un analizador digital. El equipamiento se completa con un juego completo de cables, clavijas y repuestos electrónicos variados.



GRANADA DE FRAGMENTACIÓN (FRAG GRENADE)

La granada de fragmentación M61 es el equipamiento estándar utilizado por la infantería de todo el mundo. Aunque el radio de su onda expansiva es reducido, aun así se necesita lanzarla con bolea para no quedar dentro de su onda expansiva cuando se está al descubierto.



GRANADA DE FOGUEO (FLASHBANG)

Capaz de aturdir a los observadores con una combinación de brillante fogonazo y sonoro estallido, las granadas de fogueo suelen lanzarse al interior de las habitaciones para 'prepararlas' antes de entrar. Los valiosos segundos que se ganan mientras los posibles enemigos se recuperan de los efectos del aturdimiento, pueden significar la diferencia entre la vida y la muerte para un equipo táctico. También son conocidas como dispositivos de distracción o granadas de aturdimiento.



SENSOR DE LATIDOS (HEARTBEAT SENSOR)

El Sensor de Latidos es capaz de rastrear los latidos del corazón humano incluso a través de espesas capas de hormigón. Funciona detectando el característico campo eléctrico de frecuencia ultra baja que emite un corazón humano latiendo. Cuando está en funcionamiento, el Sensor de Latidos rastrea un pequeño círculo alrededor de quien lo maneja, así como en un cono proyectado hacia delante.



CARGADORES PRINCIPALES (PRIMARY MAGS)

Cargadores extra para tu arma principal.



CARGA ROMPEDORA (BREACHING CHARGE)

Las cargas de apertura se emplean para reventar las puertas con explosivos y entrar rápidamente. No se deben utilizar conjuntamente con cargas detonantes, porque las cargas rompedoras aturden, hieren e incluso matan a todo el que esté cerca de ellas.



PRISMÁTICOS (BINOCULARS)

Estos compactos y ligeros prismáticos están especialmente contruidos para soportar los rigores de las operaciones antiterroristas. Han sido elegidos por los componentes de RAINBOW debido a que incorporan telémetro y la posibilidad de optar entre 4 y 6 aumentos.



CARGADORES SECUNDARIOS (SECONDARY MAGS)

Cargadores extra para tu arma secundaria.

ARMAS Y EQUIPAMIENTO

UNIFORMES (UNIFORMS)

Elegir el uniforme correcto es tan importante como elegir bien tus armas. Cada misión tiene lugar en terrenos y en condiciones de iluminación diferentes. Además, algunos agentes necesitarán más protección que otros. Por ejemplo, los agentes de reconocimiento preferirán un uniforme ligero, mientras que los que vayan a penetrar en un edificio necesitarán un uniforme pesado. Hay varios uniformes entre los que elegir en Rainbow Six. Los hay de diferentes estilos y cada estilo está disponible en tres clases.



LIGERO (LIGHT)

Los de esta clase son perfectos para las misiones nocturnas y para los especialistas en reconocimiento. Consiste en un chaleco táctico de Nivel II ligero capaz de detener la munición de armas cortas de baja potencia y se completa con botas estándar de suela de goma blanda, guantes de Nomex / Kevlar y pasamontañas Nomex.



MEDIO (MEDIUM)

Los uniformes de este tipo se componen de un chaleco táctico hasta la cintura de Nivel II, un casco de Kevlar, botas de suela de goma blanda, guantes de Nomex / Kevlar y pasamontañas de Nomex. El chaleco es capaz de detener los disparos de la mayoría de las armas cortas y de algunos subfusiles también.



PESADO (HEAVY)

Esta clase de uniforme está compuesto por un blindaje personal de Nivel III que se extiende hasta la ingle, capaz de detener cualquier munición, menos la de los rifles más potentes. Éste es el uniforme preferido de los especialistas artificieros, puesto que el visor integral del casco de Kevlar ofrece una excelente protección contra los escombros que salgan volando. Los uniformes pesados de Desierto, de Camuflaje y de Bosque no incluyen el casco con visor integral y el blindaje personal sólo llega a la cintura, ya que estos uniformes se utilizan principalmente en misiones al aire libre.

ARMAS Y EQUIPAMIENTO

RAINBOW utiliza siete diseños distintos de uniformes. Cada uno está especialmente diseñado para un entorno ambiental o de iluminación específico.



ÁRTICO 1 (ARCTIC 1)

Este uniforme todo blanco es ideal para las misiones en la nieve.

ÁRTICO 2 (ARCTIC 2)

Un uniforme ártico alternativo; éste tiene manchas oscuras sobre blanco y es el mejor cuando se opera en nieve con maleza, donde un uniforme completamente blanco destacaría peligrosamente.



DESÉRTICO 1 (DESERT 1)

Este uniforme de camuflaje en el desierto se utiliza en las operaciones desérticas.

DESÉRTICO 2 (DESERT 2)

Este oscuro uniforme de camuflaje es perfecto para aquellas misiones que tienen lugar cuando la luz es suave. Es utilizado por los Agentes Secretos de RAINBOW.



NEGRO (BLACK)

Este uniforme negro es perfecto para las misiones nocturnas.

AZUL (BLUE)

Este uniforme azul es adecuado como alternativa al negro en las misiones nocturnas.



ARMAS Y EQUIPAMIENTO



CAMUFLAJE (CAMO)

Este uniforme se emplea en las operaciones en la selva. Normalmente se utiliza en África, Centro y Sudamérica.

EUROPEO (EURO)

Una excelente elección de uniforme para los que operan en entornos de bosque mixto, utiliza un diseño de camuflaje de los bosques europeos.



VERDE (GREEN)

Este uniforme proporciona una buena combinación de protección y facilidad de movimientos. Se utiliza principalmente en entornos al aire libre en general.

GRIS (GRAY)

Este uniforme gris es el estándar utilizado en las operaciones urbanas.



URBANO (STREET)

Este uniforme de camuflaje urbano es la alternativa de RAINBOW para las operaciones de asalto urbanas.

BOSQUE (WOOD)

Este uniforme se utiliza en operaciones en bosques y zonas rurales. Normalmente empleado en operaciones europeas y norteamericanas. Los uniformes de bosque son los favoritos a nivel personal, de Santiago Arnavisca.



INSTRUCCIONES DEL TECLADO POR DEFECTO

Esta es una lista de la disposición por defecto de las instrucciones del teclado para el juego:

ACCIONES

Botón	Izqdo. Ratón
	Disparar (Utilizar objeto) (Fire-Use Item)
1	Activar Arma Principal (Switch to Primary Weapon)
2	Activar Arma Secundaria (Switch to Secondary Weapon)
3	Activar Hueco de Equipamiento 1 (Switch to Kit Slot 1)
4	Activar Hueco de Equipamiento 2 (Switch to Kit Slot 2)
N	Seleccionar siguiente arma (Select Next Weapon)
Z	Cambiar Cargador (Change Magazine)
B	Cambiar Ritmo de Disparo (Change Rate of Fire)
Espacio	Manipular Entorno (Manipulate Environment)

MOVIMIENTO

W	Avanzar (Move Forward)
S	Retroceder (Move Backward)
A	Paso Lateral a la Izquierda (Sidestep Left)
D	Paso Lateral a la Derecha (Sidestep Right)
Q	Asomarse por la Izquierda (Peek Left)
E	Asomarse por la Derecha (Peek Right)
C	Agacharse (Crouch)
Tab	Arrastrar los Pies (Shuffle)
Botón Dcho. Ratón	Correr (Run)

EQUIPO / IA

RePág	Cambiar al Equipo Anterior (Change to Previous Team)
AvPág	Cambiar al Equipo Siguiente (Change to Next Team)
7	Informe de estado (Status Report)
R	Conmutar que el Equipo Mantenga la Posición (Toggle Team in Place)
H	Conmutar que todos los Equipos Mantengan la Posición (Toggle All Teams Hold)
Y	Conmutar Control de Francotirador (Toggle Sniper

Control)	
J	Código de Marcha Alfa
K	Código de Marcha Bravo
L	Código de Marcha Charlie
M	Código de Marcha Delta
U	Conmutar Modo Órdenes (Toggle Orders Mode)
G	Conmutar Modo Mapa (Toggle Map Mode)
F	Cambiar Modo ROE (ROE Mode)
V	Cambiar Velocidad ROE (ROE Speed)
-	Conmutar Modo Observación (Toggle Watch Mode)

COMUNICACIÓN

'	Chat global (Global Chat)
Intro	Chat de equipo (Team Chat)
Alt Gr	Enviar Mensaje Abreviado (Send Bound Message)

VISTAS

Mayúsc. Izquierda	Conmutar Modo Francotirador (Toggle Sniper Mode)
5	Conmutar Visión Nocturna (Toggle Night Vision)
T	Conmutar el Mapa a Pantalla Completa (Toggle Full Screen)
F1	Conmutar Vista de la Cámara (Toggle Camera View)
i	Aumentar Pantalla de Cine (Increase Cinema Size)
,	Reducir Pantalla de Cine (Decrease Cinema Size)
.	Alejar Mapa (Zoom Map Out)
+	Acercar Mapa (Zoom Map In)
\	Observar al Miembro Siguiente del Equipo en el Mapa de la Fase de Acción (Watch Next Team Member in Action Phase)
5 del Teclado Numérico	Centrar la vista (Center View)

OPCIONES

F4	Conmutar Selección Automática de Blancos (Toggle Auto-Aim)
F3	Conmutar Punto de Mira (Toggle Reticule)
6	Mostrar Visualización del Estado (Show Status Display)
ImprPant	Capturar Pantalla (Grab Screen Shot)
F12	Activar Control del Servidor (Activate Server Control)

QUÉ HACER SI TIENES UN CD DEFECTUOSO

Si tienes un CD defectuoso, por favor devuelve sólo el CD (quédate el resto de las partes del juego) a nuestro Departamento de Atención al Cliente, junto con una nota describiendo el problema que has encontrado y se te suministrará un nuevo CD.

Asegúrate de incluir tu nombre, dirección, fecha y número de teléfono.

Ubi Soft España, S.A.
Carretera de Rubí, 72-74
Edificio Horizon, 3ª planta
Sant Cugat del Vallès
08190 Barcelona

PREGUNTAS O PROBLEMAS

Si tienes algún problema con este juego y no encuentras una solución en este manual, por favor, llama a nuestra línea de Soporte Técnico al 902.11.78.03, de lunes a jueves, de 9:00 a 14:00 y de 15:00 a 18:30 y los viernes, de 9:00 a 15:00, y un miembro de nuestro equipo de Soporte Técnico te atenderá. Te podremos ayudar mucho mejor si cuando nos llames estás junto a tu ordenador. También puedes contactar con nosotros a través de e-mail o fax:

- servicio-tecnico@ubisoft.es
- 93 589 56 60

Para más información sobre Ubi Soft y nuestros productos, visita nuestro sitio web en Internet:

<http://www.ubisoft.es>

CRÉDITOS

CRÉDITOS DEL EQUIPO

PRODUCTOR Y DISEÑADOR PRINCIPAL: CARL SCHNURR
DISEÑO DEL JUEGO: THE TEAM
ARTISTAS PRINCIPALES: STEVE COTTON Y JONATHAN PEEDIN
ARTISTAS: TIM ALEXANDER, FABRIZIO BIANCHI, THOMAS DEVRIES, TRAVIS GETZ,
JOHN SONEDECKER, JEFF WAND
INGENIERO PRINCIPAL: TODD LEWIS
INGENIEROS: RICK CAMPBELL, ERIK ERIKSON, CLARK GIBSON, PHILIP HEBERT, PETER
MCMURRY, CHRISTOPHER L. PORT, GREG "GARY'S BROTHER" STELMACK, JOE SAUDER
ESCRITORES: BRIAN UPTON Y KEVIN PERRY
ARTISTAS ADICIONALES: BRIAN REYNOLDS
INGENIEROS ADICIONALES: GARNER HALLORAN, CURTIS SMITH
ANÁLISIS DE CONTROL DE CALIDAD: GARY STELMACK
TESTERS PRINCIPALES: DEKE WATERS, ROBBIE EDWARDS

CRÉDITOS RED STORM ENTERTAINMENT

PRESIDENTE: TOM CLANCY
PRESIDENTE Y CONSEJERO DELEGADO: DOUG LITTLEJOHNS
CONSEJERO DELEGADO FINANCIERO: CAROLINE CAMPBELL
VP EJECUTIVO DE VENTAS Y MARKETING: DICK WNUK
VP DE DESARROLLO DE PRODUCTO: MIKE LOMAS
DIRECTOR DE DISEÑO CREATIVO: STEVE REID
DIRECTOR DE DISEÑO: BRIAN UPTON
DIRECTOR DE MOTOR: JASON SNYDER
DIRECTOR DE VENTAS PARA EUROPA: ROB GROSS
DIRECTOR DE MARKETING: CARSON BRICE
ADMINISTRADOR DE SISTEMAS: PAUL D'AGOSTINO
JEFE DE MARKETING: WENDY BEASLEY
JEFE DE PRODUCTO: CHARLES HOLTZCLAW
JEFE DE INTERNET: MUR LAFFERTY
AYUDANTE DE MARKETING Y RR.PP.: APRIL JONES
JEFE DE CONTROL DE CALIDAD: STUART WHITE
COORDINADOR DE LABORATORIO: SCOTT REID
REPRESENTANTES DEL SERVICIO TÉCNICO:
ROBBIE EDWARDS, DEKE WATERS, TJ STANKUS Y DEREK EARWOOD.
TESTERS: CHRIS CURRY, BRANDON SCHULZ Y KEN TURNER.

CRÉDITOS

CRÉDITOS DE DESARROLLO EXTERNO

CONSULTORES
MIKE GRASSO Y RANDY PUGH DE NINEONEONE.NET
DISEÑO DE SONIDO Y MÚSICA POR SOUNDELUX SHOWWORKS
JEFF EISNER – PRODUCTOR EJECUTIVO
BECKY ALLEN - PRODUCTOR
RON "DUTCH" HILL – SUPERVISIÓN DE DISEÑO DE SONIDO
BILL BROWN – COMPOSITOR Y PRODUCTOR MUSICAL
CAROLE RUGGIER - DIRECTOR DE CASTING
VOCES:
NARRADOR - CAROLE RUGGIER
JOHN CLARK - DOUGLAS RYE
SUSAN HOLT - CYNTHIA MARTELL
LUKYAN - LAWRENCE DOBKIN
VIKTOR - ALEX RODINE
TERRORISTA INGLÉS Y RUSO - ILIA VOLOK
MIEMBRO DEL EQUIPO MASCULINO - MIKE REAGAN
MIEMBRO DEL EQUIPO FEMENINO Y REHÉN FEMENINO - JOHANNA PARKER
REHÉN MASCULINO - RON LOUIS
CAPTURA DE MOVIMIENTO FACILITADA POR HOUSE OF MOVES (LOS ANGELES, CA)
EJECUTIVO A CARGO DE LA PRODUCCIÓN, CAPTURA DE MOVIMIENTO TOM TOLLES
PRODUCTOR EJECUTIVO, CAPTURA DE MOVIMIENTO JARROD PHILLIPS
JEFE OFICIAL DE TECNOLOGÍA TAYLOR WILSON
DIRECTOR TÉCNICO BRETT GASSAWAY
JEFE DE PRODUCCIÓN CHRIS BELLACI
PRODUCTORES DE LÍNEA RITA MINES, LINE SPENCER
DIRECTOR DE CAPTURA DE MOVIMIENTO JAMES SCANLON
ARTISTA DE LA CAPTURA DE MOVIMIENTO JAY JUNEAU
TÉCNICOS DE CAPTURA DE MOVIMIENTO JOHNNY RAVEN
INTÉRPRETE DE LA CAPTURA DE MOVIMIENTO MARK POITRAS
TEXTO DEL MANUAL
MICHAEL KNIGHT
DISEÑO DEL MANUAL
POE, NEVERMORE STUDIOS

CRÉDITOS UBI SOFT ESPAÑA:

JEFE DE PRODUCTO: ANTONIO RABANERA
RESPONSABLE DEL DEPARTAMENTO DE LOCALIZACIÓN: GLÒRIA PUIG
ASISTENTE DEL RESPONSABLE DE LOCALIZACIÓN: BÁRBARA CARAZO

CRÉDITOS

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

A mi familia y amigos por su apoyo y a Michelangelo's Pizza por proporcionar la mejor pizza de anchoas para esas largas noches de trabajo. [Fabrizio Bianchi]

A Pam y Teddy Campbell [Rick Campbell]
A mi increíble mujer, Heather. Mi madre y mi padre. Mi hermano Jeff y su novia Stacy (sobre todo por hacer compañía a Heather durante el proyecto, no es una broma). Por supuesto a mis abuelos. Al resto del equipo por no haberse rendido, oh, y por hacer por mí todo el trabajo. A los que se hacen llamar "Padrinos". A Larry, Ellen, Max, Lynn, Kathy, Tim, Ben, Erin, Elizabeth, Hazy, Scrappy, Buddy y Dutchess. Gracias. [Steve Cotton]

A Alicia M. Potter, quizás la mejor bailarina del mundo, gracias por soportar mi trabajo y las horas que conlleva. No creo que lo hubiera conseguido sin ti. Esto es para ti P.D. Perdón por lo del "Día de la Salchicha." También gracias a todos los miembros de YES, por seguir haciendo la música que me permite aguantar tantas horas. [Thomas DeVries]

Muchas gracias a Carl, Mamá, Papá, Ralph y Dyana (la increíble familia política), Tyler y Ruby (los adorables coñazos), los creadores de Atomic Bomberman y Coca-Cola corporation. Sobre todo, gracias a Tawny por la paciencia y la comprensión. [Erik Erikson]

A mi mujer, Christy. También gracias a los gatos, Spanky y Jack por no haberme molestado demasiado cuando estaba trabajando en casa. [Travis Getz]

Al Saltamontes de la Autopista, a Robert D. Guy, Bill, Dorris, William, y Tee [Clark Gibson]

A mi familia, vosotros sabéis quiénes sois. [Philip Herbert]

A mi amada esposa Meredith, por permitirme seguir mi sueño a pesar de las largas horas y las noches interminables. Gracias a ese gorila que arroja barriles, por hacer que quisiera hacer este loco trabajo, y al equipo por dejarme siempre ganar cinco veces Atomic Bomberman. [Todd Lewis]

A Michelle McMurry y a Paul McMurry. [Peter McMurry]

A mi esposa Tracey por soportarme esas interminables horas (otra vez), y al equipo por tirar todos juntos cuando las cosas se ponían realmente tensas. [Jonathan Peedin]

A Wendy's International, por permitir cenar bien sin andar mucho, a la Hillshire Farm Company, por suministrar nutritiva Polska Kielbasa, y a la Miller Brewing Company, por su deliciosa Genuine Draft. [Christopher L. Port]

CRÉDITOS

A mi mujer, Amber, por soportar los meses de separación y las largas horas de después. No podría funcionar todos los días sin ella. También a Chris Sauder, que me introdujo en South Park, PC-Gamer y las películas de gladiadores. [Joe Sauder]

A Carla, por el apoyo continuado a pesar de estas horas sin sentido (te juro que esta es la última vez) y a Aurora, por hacerme ver otra vez la magia. [Carl Schnurr]

A mis dos damas favoritas, Laurie y Emily. Y por supuesto a mi buen amigo peludo, Lucas. [John Sonedecker]

A Diana Stelmack, Lassie y Maxie, y a todas las ardillas. [Greg Stelmack]

Un agradecimiento especial a Jeff Friedlander, Rob Hunt, Marcus Nordenstam, Jason Snyder, Jim Van Verth y a Dave Weinstein.

Un agradecimiento especial al auténtico equipo 1 de Rainbow Six.



¡AVISO PARA LA SALUD!

Algunas personas son propensas a ataques epilépticos o pérdida de consciencia al exponerse a ciertas luces parpadeantes o dibujos luminosos en la vida diaria. Esas personas pueden tener un ataque mientras ven imágenes o juegan con ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha tenido ataques epilépticos. Si usted o alguien de su familia ha tenido antes síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar. Si usted o sus hijos experimentan algunos de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, tics nerviosos en los ojos o en los músculos, pérdida de consciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión mientras juega con un videojuego, interrumpa INMEDIATAMENTE su uso y consulte a su médico.

Precauciones:

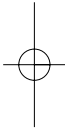
- Juegue siempre en una habitación bien iluminada y siéntese lo más lejos posible del monitor.
- Evite jugar si está cansado o no ha dormido mucho.
- Descanse al menos de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

ADESE

FAP

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA** que:

- La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección abog0042@tesai.es



A promotional image for the video game Rainbow Six Rogue Spear. It features a character in a white tactical suit and black mask, holding a sniper rifle. The game's title, "Rainbow Six ROGUE SPEAR™", is prominently displayed in the upper left corner. The background is a blue, grid-patterned digital space with faint, illegible text.

